


Brian the Lion • Myst • The Horde • Spud Boy • Seawolf • Mega Race
Virus Alert • Ishar III • Theme Park • Benefactor • Burning Steel II




## PAPST FORDERT:

## Computerspiele sofort verbieten!

**Vatikanstadt (mpa)** In seiner traditionellen Ansprache zum 11. Februar, dem Gedenktag des Heiligen Hinz, forderte der Papst eine sofortige Vernichtung aller Computerspiele sowie eine Exkommunizierung der dafür verantwortlichen Programmierer. Das Kirchenoberhaupt machte Computerspiele unter anderem für die sittliche Verrohung der Jugend und die wachsende Kinderlosigkeit verantwortlich.

### MAD NEWS kommentiert:

**Software ist eine Glaubensfrage!**

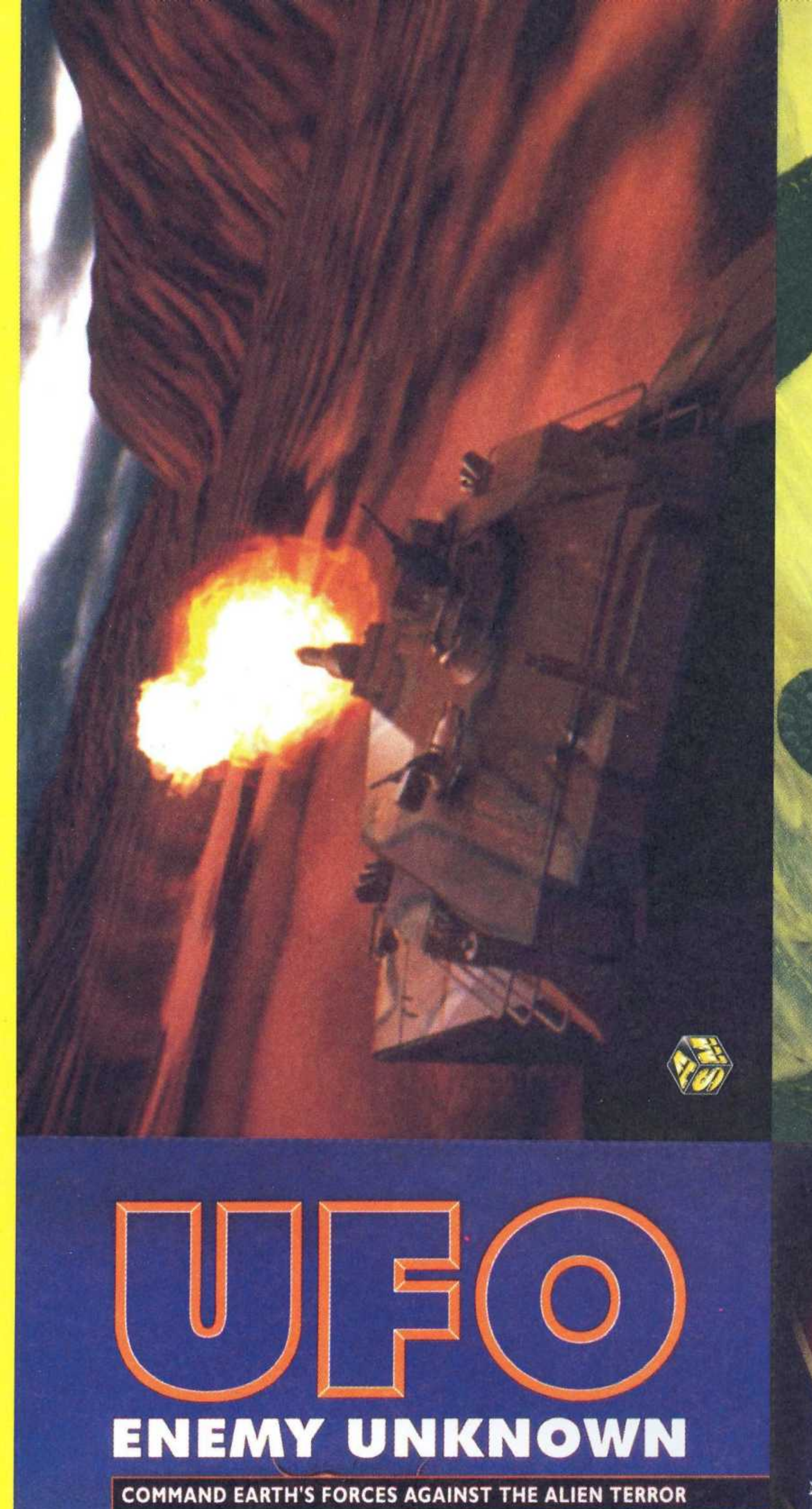
**ACH, SIE GLAUBEN UNS NICHT?** Sie glauben nicht, daß Sie demnächst Ihre eigene Zeitung produzieren? Sie zweifeln am ganz speziellen Humor und der Langzeitmotivation dieses Programms?

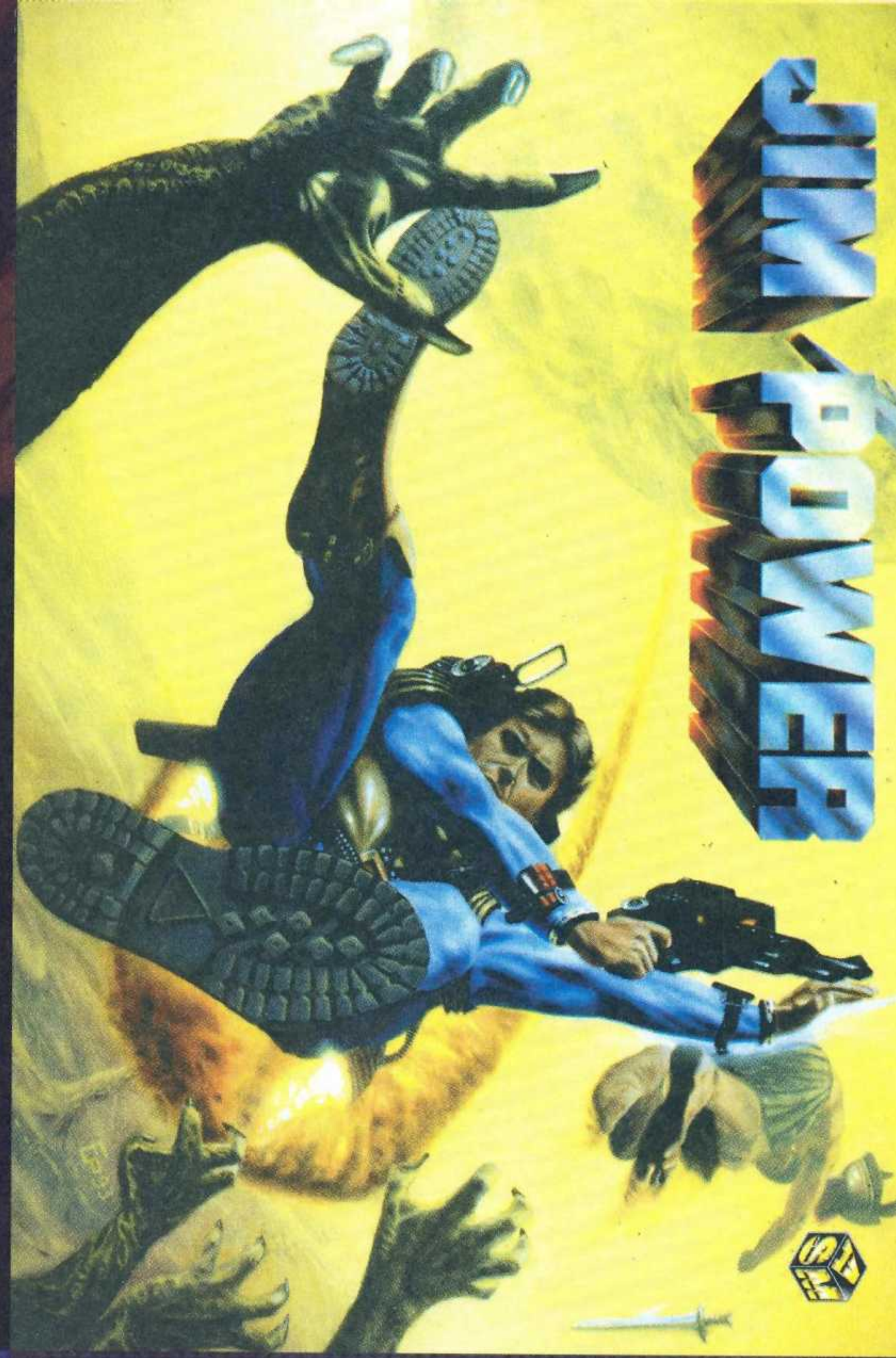
**SIE KÖNNEN UNS GLAUBEN!**

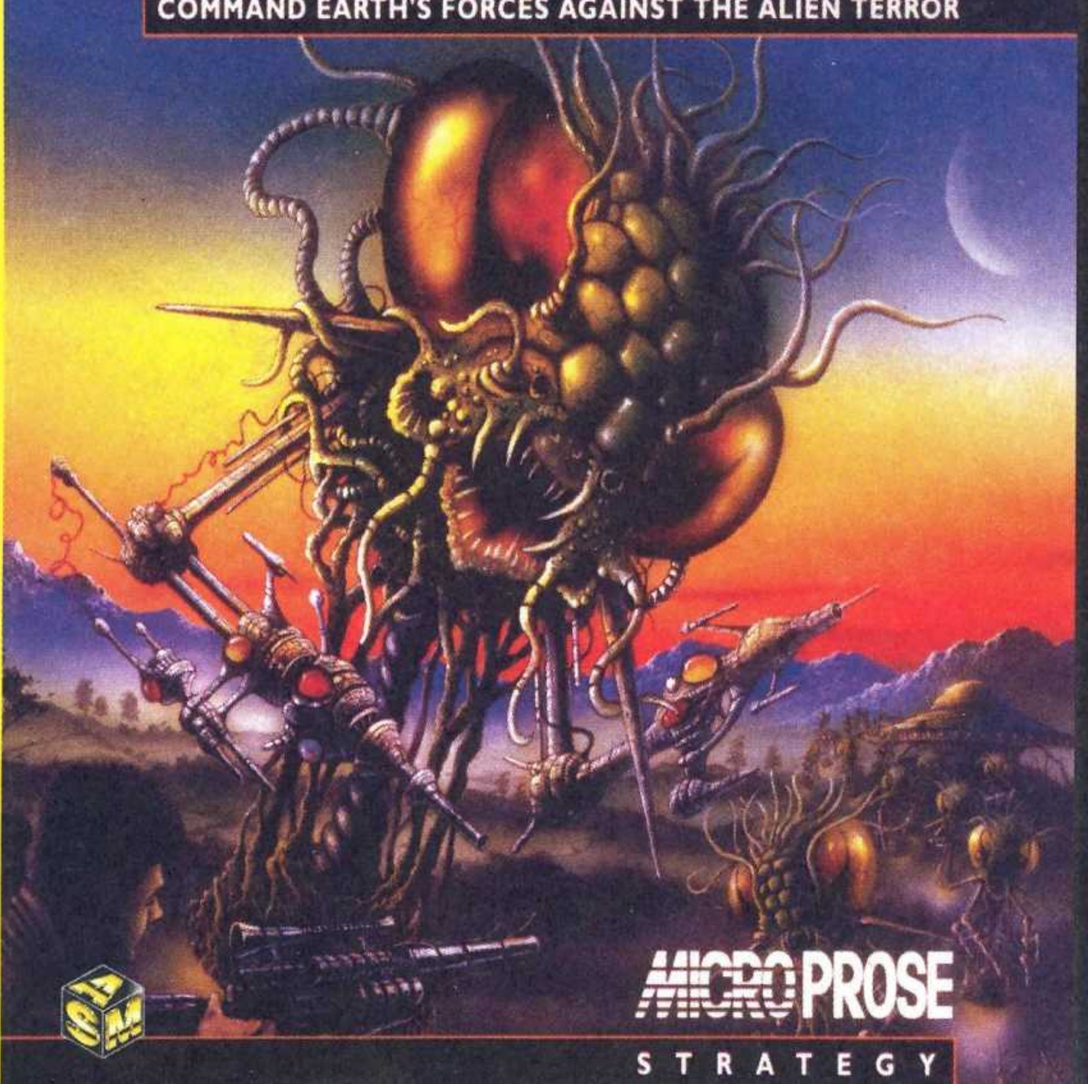
**MAD NEWS** ist irrwitzig, charmant, motivierend, hinreißend, schrill, komisch, abgedreht, fesselnd, verrückt, unwiderstehlich, lebenswichtig...

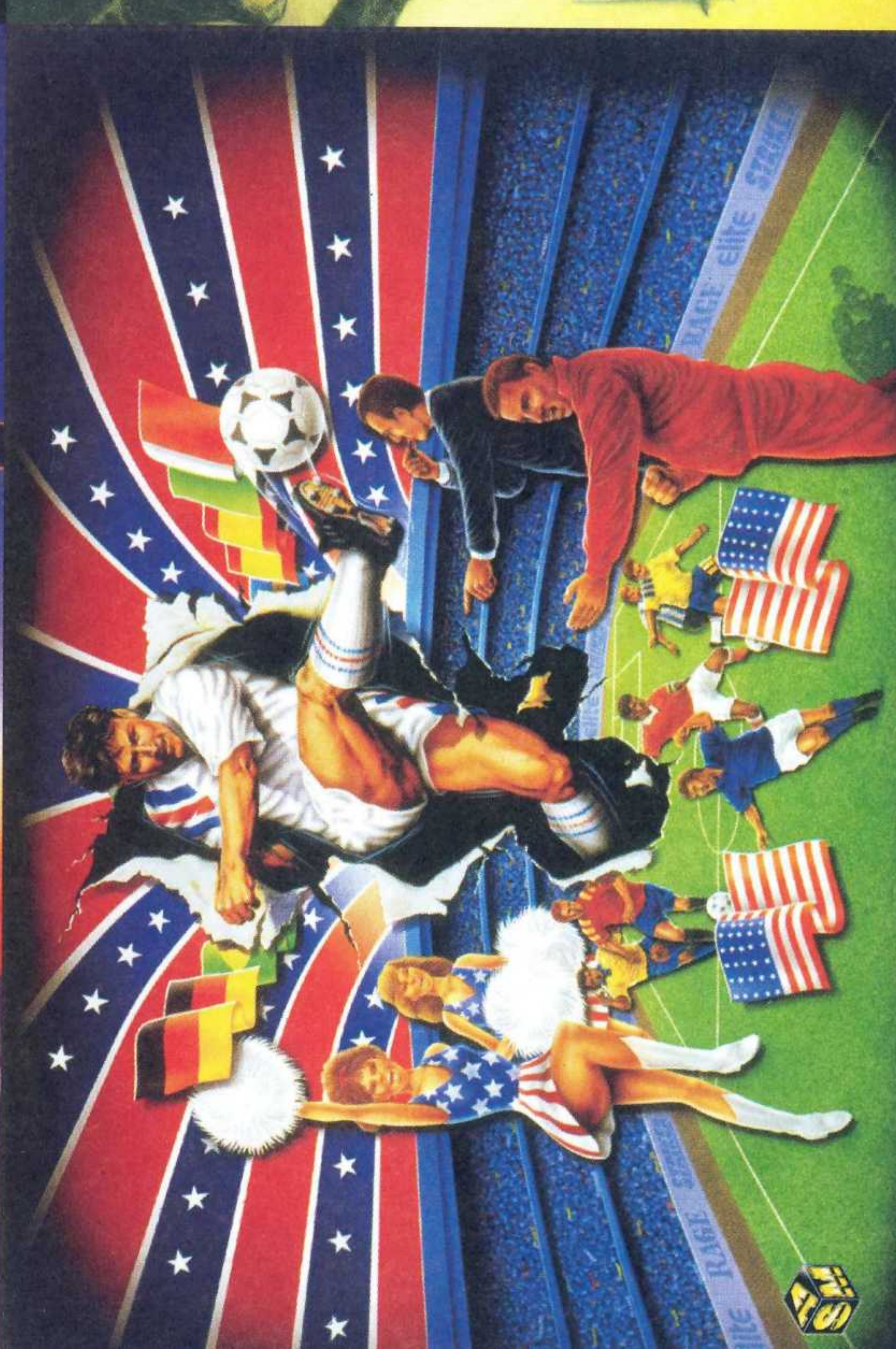
## MAD NEWS – Die etwas andere Simulation

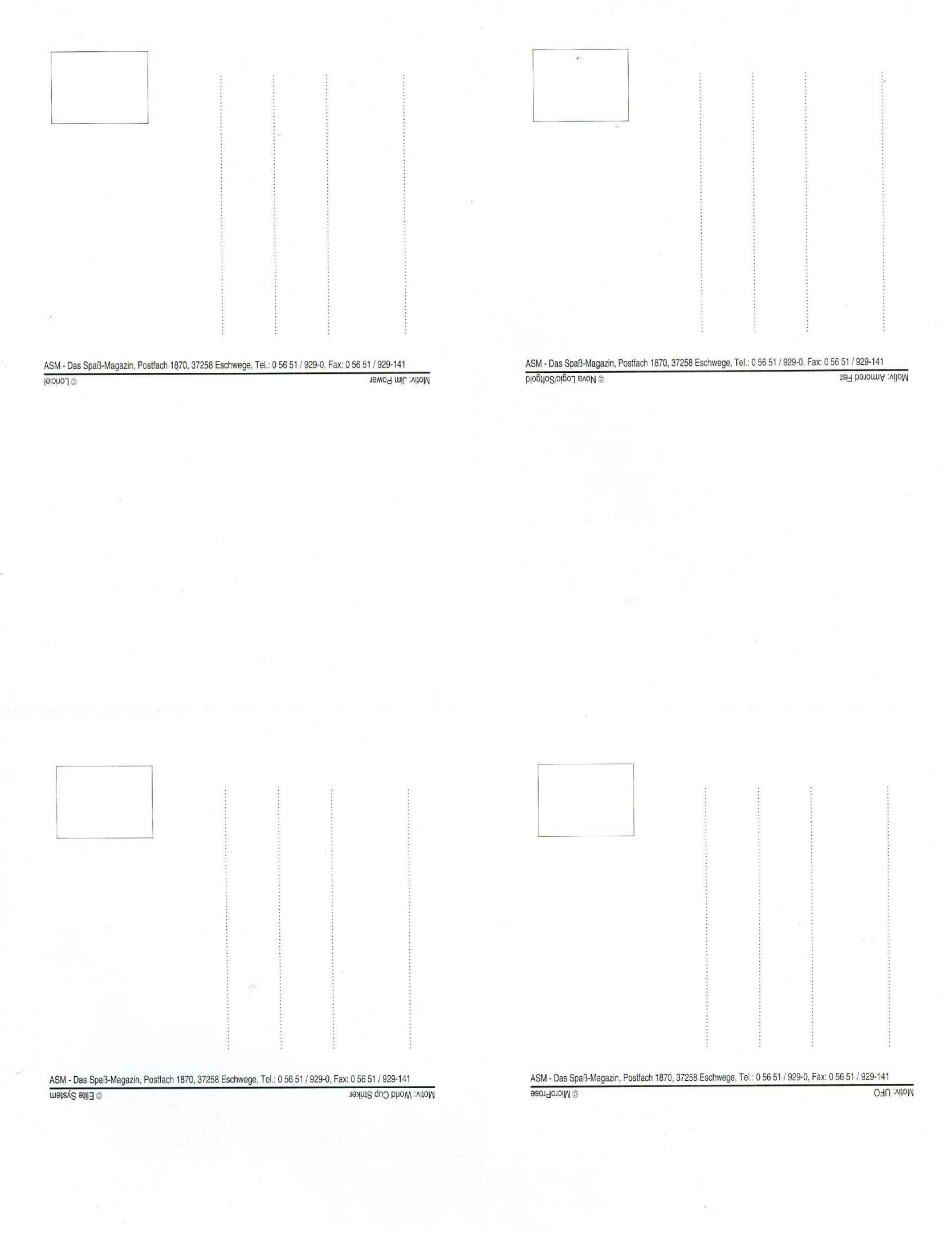
Ikarion Software GmbH • Postfach 1760 • D-52019 Aachen IKARION Telefon (0241) 911 971 • Fax (0241) 911 911




JIM POWER


UFO
ENEMY UNKNOWN
COMMAND EARTH'S FORCES AGAINST THE ALIEN TERROR
MICROPROSE
STRATEGY





ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Jim Power — © Loriciel

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Armored Fist — © Nova Logic/Softgold

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: World Cup Striker — © Elite System

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: UFO — © MicroProse

# Das Strategiespiel des Jahrhunderts

*Uff!*

*Gerade habe ich eine Partie "Magic of Endoria" siegreich abgeschlossen. (Habt Ihr etwa was anderes vermutet?) Na gut, zugegeben – es war meine erste erfolgreiche Partie, nachdem erst mal einige Versuche gepflegt ins Beinkleid gegangen sind. Aber jetzt hat sich mein Gegner, der PC, röchelnd geschlagen gegeben und mir zähne- oder besser laufwerksknirschend zugestanden, daß ich einfach der Bessere von uns beiden bin. (Ich hab' zwar eine ältere CPU als er, dafür ist es mir aber gelungen, einen großen Teil meiner Intelligenz in meine Hosenträger auszulagern, und da kann er einfach nicht mithalten!)*

*Man müßte selbst mal so ein Spiel schreiben, schießt es mir plötzlich durch den Kopf. Eines, bei dem der Spieler als einsames Superhirn computersimuliert mit all den hinterhältigen Gemeinheiten fertig wird, die ihm das Leben so Tag für Tag um die Ohren haut. Und schon entsteht es vor meinem inneren Auge: REDAKTION, das Strategiespiel des Jahrhunderts.*

*Das Ziel: Überleben um jeden Preis! Gegner: In der Hauptsache drei – nämlich das Leben, das Universum und der ganze Rest. Du versuchst, in einem nebligen, auf dem Bildschirm immer nur stückchenweise sichtbaren Spielfeld – nennen wir es mal "Markt" – kleine glitzernde Kristalle zu sammeln, die den merkwürdigen Namen "verkaufte Hefte" tragen. Der Rechner als Gegenspieler streut seinerseits schwarze, giftige Klümpchen in die verschlungenen Labyrinthe des Spielfelds. Wenn die gesuchten Kristalle daran hängenbleiben, verwandeln sie sich in traurige, klebrige Krümel, genannt "Ladenhüter". Ebenso wie die eigenen Spielfiguren gewinnen auch die des Gegners mit der Zeit an Erfahrung. Um die eigenen Helden zu trainieren, schickt man sie zum Beispiel in kleine Schlößchen, genannt "Auslandsreportage". Von dort kommen sie dann erfrischt und beladen mit neuen Kristallen zurück. Damit auch eine gehörige Portion Hektik ins Spiel kommt, stampft in regelmäßigem Abstand ein schreckliches, giftgrün schillerndes Monster namens "Redaktionsschluß" durch die Gänge und vertrimmt alle Spielfiguren nach Strich und Faden, wobei diese einiges an Lebenskraft-Punkten lassen müssen.*

*Die Waffen und Angriffstaktiken der gegnerischen Figuren sind trickreich und gemein. Da gibt es zum Beispiel welche, die genau so aussehen wie die eigenen Versorgungstruppen. Diese heißen "Zyniker". Wenn sie etwa eine Spielerfigur, die bloß Level 3 hat, mit einem Level-5-Leserbrief bombardieren, schwillt deren Kopf zu einem großen, runden Ball an und wird puterrot. Eine solche Figur muß dann ein paar Seiten (die Spieldauer wird nicht in "Runden", sondern in "Seiten" gemessen) lang gelähmt an ihrem Platz bleiben.*

*Natürlich gibt es auch jede Menge nützliche Goodies: Smilie-Punkte geben zusätzliche Lebenskraft, und auf kleinen, kirchenförmigen Feldern darf der Spieler verweilen, ohne daß sein Gegner in dieser Zeit Vorteile erringen kann. Einige der eigenen Spielfiguren produzieren Spaß-Punkte, und die wiederum lassen die Kampfkraft anderer Figuren in die Höhe schnellen.*

*Wie bei jedem guten Computergame wechseln sich auch bei diesem hektische und eher besinnliche Passagen, tobende Action- und zähe Aufbauphasen ab. Wer genug Kristalle sammeln konnte, um das eigene magische "Auflag-o-Meter" auf den jeweils nächsten Level zu bringen, darf zur Belohnung ein paar Runden im Energiebrunnen planschen. Das gibt Kraft, reinigt und erfrischt...*

*Ein tolles Spiel, was? Vielleicht hat ja mal einer Lust, es zu programmieren. Ich habe nämlich im Moment leider keine Zeit dazu – der Redaktionsschluß liegt an, und ich muß noch mal ordentlich ranklotzen.*

*FF* und MKN** sowie alle anderen strategischen Vorteile für die diesjährige Badesaison wünscht Euch*

*Euer*

*Peter Schmitz*

*Peter Schmitz, Chefredakteur*

* Offizielles Kürzel nach §4 Abs. 12b PSpGG: "Fiel Fergnügen".

** Intersubjektives Kommunikationskürzel entsprechend BS 722/1: "Möglichst kakteenfreie Nacktbadestrände"

# INHALT



Zug um Zug: Raumschiff Enterprise – das nächste Jahrhundert • 18 •

## HIGHLIGHTS ab Seite 14


Star Trek – Interactive Challenge Board Game ..................... 18

Highlight des Monats:
Ultima VIII – Pagan ..................... 14




Neues Kapitel der Rollenspiel-Saga: Ultima VIII – Pagan • 14 •

## REVIEW ab Seite 22


Breakline .......... 29
Brian the Lion .......... 30
Burning Steel II .......... 34
Der Planer Extra .......... 33
Arena – the Elder Scrolls .......... 28
Empire Deluxe .......... 27
F-14 Fleet Defender .......... 26
Magic of Endoria .......... 22
Perihelion .......... 31
Righteous Fire – Privateer-Mission Disk .......... 33
SSN-21 Seawolf .......... 35
Unnecessary Roughness .......... 27
1942 .......... 32


## CD-ROM ab Seite 50


Bunt gemischt .......... 50
Digital Love .......... 57
Mega Race .......... 55
Myst .......... 58
Neues fürs CD32 .......... 84
Putt Putt goes to the Moon .......... 87
Quantum Gate .......... 89
Rock'n'Roll Years 50's .......... 53
Spud Boy .......... 86
The C.H.A.O.S. Continuum .......... 57
The Horde .......... 56
Who killed Sam Rupert/ The Magic Death .......... 83
Win-Power Vol. 1 .......... 88


## COMING SOON ab Seite 122


Benefactor .......... 125
Bundesliga Manager Hattrick 128
Corridor 7 .......... 126
Durch die Wüste .......... 123
Ishar III – Alliance of Evil .......... 123
Red Ghost .......... 127
Star Trek – The Next Generation 122
Theme Park .......... 125
Virus Alert .......... 124


## Longplay


Microsoft Flugsimulator 5.0 90




INHALT 6

## COMPETITION


Burntime .......... 93
Maxon .......... 8
MB .......... 20
Gewinner .......... 130




Auf dem Pilotensitz: Erfahrungen mit Microsofts Flugsimulator 5.0 • 90 •




## RUBRIKEN


**Editorial** ..................... 5

**News** ..................... 8

**Feedback** ..................... 36
ASM-Insider:
*Carsten Trapp* ..................... 49

**Secret Service** ..................... 59

**Checkpoint** ..................... 71
Hier erfährst Du alles über unser Wertungssystem

**Poster:**
Jim Power ..................... 67/70
Der Clou! ..................... 68/69

**Hint Hunt** ..................... 78

**ASM-Bazar** 61,79-82

**Augenschmaus** ..................... 94

**Ohren-Power** ..................... 98

**Hardware**
MPEG für CD32 ..................... 100
MPEG für CD-i ..................... 101

**Kleinanzeigen** ..................... 102

**Marktplatz** ..................... 104

**Hand & Kopf** ..................... 116

**Hitline** ..................... 120

**Gesammelte Werke** 129

**Impressum** ..................... 130
Inserentenverzeichnis ..................... 130

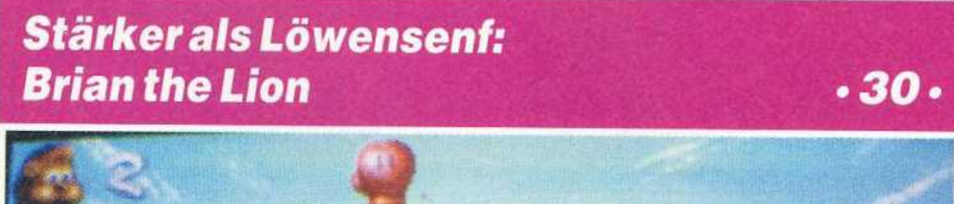
**Vorschau** ..................... 131

**Wer ist wo?** ..................... 132

**REPLAY**
ab Seite ..................... 118


## ASM unterwegs ab Seite 106


Autohaus-Tour ..................... 106
Firmenprofil: Bloodhouse ..................... 112
CeBIT ..................... 114
Firmenprofil: Defcom ..................... 108
Nürnberger Nachlese ..................... 115
Pur ..................... 110

**Stärker als Löwensenf: Brian the Lion** · 30 ·






**Zauberhaft: Magic of Endoria** · 22 ·

**Steinzeit-Workshop: Hanna-Barbera**



**Secret Service**
**Tips & Lösungen ab Seite 59**

# NEWS

## Fußtritt



▲ *Und wieder ein englisches Soccer-Spiel!...*

Noch 'n Fußballspiel: **Empire** macht's möglich und präsentiert das xte Game aus der Reihe "Tritt das Leder so fest wie Du kannst" unter dem Titel **Empire Soccer**. Originell, nicht wahr? Hintergrund ist allerdings die kommende Fußball-WM, und laufen wird das Ganze auf dem PC. Die Features: 256 Farben, alle Nationalmannschaften, Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, drei Spielstufen und einstellbare Spiellängen, fünf Schwierigkeiten – kurz: Alles, was des Kickers Herz begehrt. Angekündigt ist das Spiel für Juni. Der Termin würde ja gut zur WM-Eröffnung passen; mal sehen, wann das Testmuster aus England bei uns eintrudelt.

## Heiße Leitung

Nee, ausnahmsweise geht's mal nicht um unsere eigene wöchentliche Telefonorgie, sondern um Battle-Isle-Schöpfer **Blue Byte.** Dort hat man jetzt eine technische Hotline für Kunden eingerichtet. Werktags von 15-17 Uhr können wißbegierige Spielerinnen und Spieler unter 0 20 8 / 45 0 – 88 88 anrufen und Fragen stellen. Zu allen übrigen Zeiten läuft ein Band, das technische Informationen zu **Battle Isle 2** hören läßt.

## Spieler mit Doktorhut?

Ein völlig neuartiges akademisches Projekt startet im September dieses Jahres in England. Die Universität von Middlesex bietet einen einjährigen Kurs mit dem Ziel, den Grad "Master of Arts" (MA) im Computerspielefach zu erwerben. Diesem folgt im kommenden Jahr ein Kurs zum "Bachelor of Arts" (BA), der dann gleich drei Jahre dauert.
Wer sich wissenschaftlich mit der Materie befassen will, kann hierbei alles lernen, was mit interaktiven Spielen zu tun hat. Von der Programmierung über Grafik bis hin zum Sound werden alle Aspekte berücksichtigt, und am Ende steht – man höre und staune – ein richtiges Diplom.
Förderer und einer der Begründer dieses Konzepts ist **Russell Ferrier** von **Domark**. 1995 wollen auch andere englische Universitäten ähnliches anbieten. Wer sich für den Kurs interessiert, wende sich an **Anna Macario** bei Domark unter 0044/81 780 2222.

## Personenraten mit Rallyestreifen

Wirklich neue Spielideen sind selten; in den vergangenen fünfzehn Jahren sind die meisten denkbaren Computerspiel-Muster schon in irgendeiner Form ausgebeutet worden. Überraschungen gibt es allerdings immer noch bei der Kombination verschiedener Elemente und der Umsetzung eines Spielprinzips in ein konkretes Programm. **Mystery of Life** von **mvg Software** ist ein Beispiel dafür, wie bekannte Elemente zu etwas Neuartigem kombiniert werden können. Ratespiele mit Karten und Spielsteinen kennt man spätestens seit "Trivial Pursuit". Strategiespiele mit Rätseln, die sich schrittweise enthüllen, haben wir auch schon gesehen. Bei "Mystery of Life" hat man mit diesen Elementen allerdings ein sehr komplexes Spiel geschaffen, bei dem es darum geht, die Biographien prominenter Persönlichkeiten oder Kunstfiguren aus der Geschichte nachzuverfolgen. Die dazu nötigen Informationen bekommt der Spieler ähnlich wie bei einem Kartenpuzzle stückweise. Es gibt verschiedene Arten von Spielsteinen, die für unterschiedliche Kategorien von Informationen stehen. Beim Spielen mit Zeit- und Sachgebiets-Koordinaten, Joker-Steinen, Fragehaus, 17 Sphären, dynamischer Zeitachse und, und, und... gilt es unterm Strich, durch möglichst kluge Auswertung der Informationen und möglichst geschickten Einsatz der Spielsteine viele, viele Punkte zu machen. Die Spieloberfläche hat übrigens weder mit Windows noch mit OS/2 etwas zu tun, obgleich sie so aussieht. Das Game ist in deutscher Sprache gehalten und soll demnächst für PC in die Läden kommen. Kostenpunkt: stolze 98 Märker. Eine spezielle CD-ROM-Version mit zusätzlichen Bild- und Ton-Informationen ist für später geplant.

▲ *War es Einstein – oder etwa doch Heinz Erhardt?*

## Spielend werben

Werbespiele liegen im Trend. Ob Telekom ("Ha-hallo, Ch-che-fin!..."), Bertelsmanns Live-Club, die Landesbausparkassen oder die Hersteller der BiFi-Würstchen: Deutsche Unternehmen haben die immense Werbewirkung von Computerspielen entdeckt, die auf dem Kopierwege ihre Runde machen. Jetzt kommt die **Barmenia-Versicherung** dazu: In ihrem Auftrag hat die Firma **Softtouch** mit **Rola!** einen "ComComic" geschaffen. Nein, da stottert nicht jemand – es handelt sich um einen interaktiven Comic, dessen Ablauf immer wieder durch die Wahl bestimmter Alternativen durch den Spieler beeinflußt wird. Das Spiel ist witzig gezeichnet, mit allerlei losen Sprüchen sowie ein paar Soundsamples garniert und wendet sich speziell an Leute im Alter von 16 bis 25. Der bemützte Held des Spiels heißt Radebrecht und ist der schnellste Tretrollerkurier seiner Stadt, oder mit seinen eigenen Worten schlicht "rolafara". Das Programm läuft auf allen PCs ab 386SX-Prozessor und ist mit einem Gewinnspiel gekoppelt. Wer das Lösungswort im Spiel herauskriegt und an die Barmenia schickt, kann einen von zweimal zehn Preisen gewinnen. Die Verlosungen finden am 30. 6. und 31. 12. dieses Jahres statt. Gegen 6 DM Schutzgebühr kann das Game in jeder Bezirksdirektion der Barmenia abgeholt werden. Per Post kostet es 9 DM in Form eines Verrechnungsschecks, der an folgende Adresse zu richten ist:
Barmenia Krankenversicherung
A.G., Abt. Verkaufsförderung
Kronprinzenallee 12-18
42094 Wuppertal




▲ *Niedlich gemacht, leider nur schwarzweiß: "Rola!"*

KEEP THE SECRET

Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG

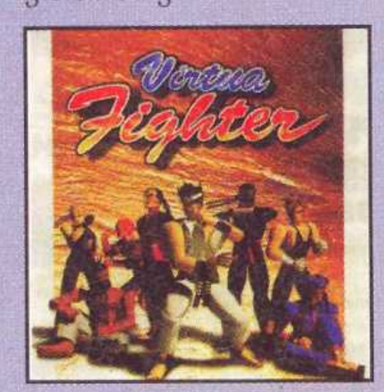
GET THE TASTE




## 32 Bit huckepack

Noch in diesem Jahr will **Sega** einen Aufsatz fürs Mega Drive auf den Markt bringen, der nicht weniger als ein eigenes 32-Bit-Videospielsystem enthält. Das Gerät mit dem Namen **Mars** soll die Wartezeit bis zum Erscheinen der neuen CD-Konsole "Saturn" überbrücken. Für das "Mars"-System, das wohl um die 450 DM kosten wird, will man bis zum Verkaufsstart bereits ein rundes Dutzend verschiedener Spieletitel auf speziellen Cartridges vorstellen. Da "Mars" in der Lage ist, das CD-Laufwerk des Mega CD zu nutzen, wird es sicherlich auch CDs mit speziellen 32-Bit-Spieleversionen geben. Gerüchten zufolge will man die "Mars"-Spiele nicht viel teurer als heutige Mega-Drive-Games anbieten.

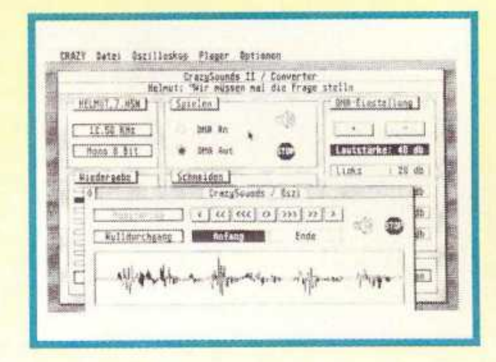
Das Gerät soll zwei RISC-Chips, einiges an Arbeitsspeicher und einen Videoprozessor enthalten. Davon profitieren sowohl die Grafik- als auch die Soundfähigkeiten des Sega-Systems. Man redet von mindestens 256 Farben, die "Mars" gleichzeitig auf dem Bildschirm zeigen soll.



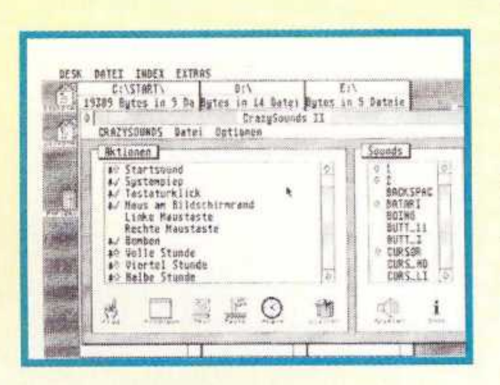

◀ *'Virtua Fighter' ist eins der Spiele, die für das 'Mars'-System umgesetzt werden*

## Klingt crazy!

Wer möchte morgens mit einem flotten "Ihr Abfluß ist schon wieder verstopft" begrüßt werden? Wie wäre es gegen Mittag mit einem gestöhnten "Ich hab' so'n leichtes Hungergefühl"? Beim Löschen einer Datei ertönt Erich Honeckers aufmunterndes "Vorwärts immer – rückwärts nimmer", und ein Fenster schließt sich mit einem satten "Plopp". Das ist **Crazy Sounds** von **Maxon** – wir haben in ASM 5/94 auf Seite 101 die Windows-Version dieses spaßgeladenen Event-Managers getestet und mit einer Punktwertung von 10 für gut befunden. Daß es auch eine Atari-Version davon gibt, wußtet Ihr bis jetzt allerdings nicht – wir sagen es daher an dieser Stelle einmal laut und deutlich. Crazy Sounds (II) für Atari hat gegenüber seinem Windows-Pendant sogar noch ein besonderes Bonbon zu bieten: Es bringt neben dem eigentlichen Event-Manager noch ein Bearbeitungs- und Konvertierungsprogramm für Sound-Samples mit. Das erlaubt Atari-Besitzern (endlich!) den Zugriff auf die WAV-Dateien der Windows-Welt. Dabei ist die Atari-Fassung, die auf ST, STE, TT und Falcon läuft, mit 79,– DM sogar noch preiswerter als die für Windows (98,– DM). Ebenfalls 79,– DM kostet MaxonMagic für Amiga. Es bietet alle Funktionen der 'Crazy Sounds' und legt noch fünfzehn animierte Bildschirmschoner drauf.



▲ *Der beiliegende 'Converter' erlaubt es, einzelne Sounds zu bearbeiten*



▲ *Das Accessory weist die Soundeffekte zu – beim Atari braucht man für den Spaß keine Soundkarte*

Freunde von verrückten Soundfetzchen haben jetzt die Gelegenheit, selbst kreativ zu werden und dabei noch zu gewinnen: **Maxon**, die **ASM** und ihre Schwesterzeitschrift **Inside Multimedia** veranstalten gemeinsam ein Soundsampling-Gewinnspiel. Wir suchen die originellsten, lustigsten, abgefahrensten Klang- und Sprachschnipsel. Entweder im WAV-Format (aufgenommen über eine beliebige SoundBlaster-kompatible Soundkarte im PC, Mono oder Stereo, 8- oder 16-Bit, 8 bis 44 kHz, höchstens 10 Sekunden) oder im RAW-Format auf Amiga. Schickt uns Eure Diskette mit den besten kurzen Samples — und zwar Marke "Do it yourself", also keine aus der Werbung, von Prominenten oder aus Euren Lieblings-CDs geklauten Sounds. Wie wäre es aber zum Beispiel mit dem Schrei des Vaters, wenn die Deutschen beim Länderspiel ein Tor vergeigen? Oder dem Grollen des Arbeitgebers, wenn er mal wieder seine tollen fünf Minuten hat?

Die elf besten Einsendungen an uns und die elf besten an unsere Schwesterzeitschrift "Inside Multimedia" werden jeweils prämiert: wahlweise mit CrazySounds für Windows beziehungsweise ST oder MaxonMagic für Amiga. Die besten Sound-Samples landen außerdem mit auf der "Crazy Sounds"-Master-Disk und auf der aktuellen "Inside Multimedia"-CD.

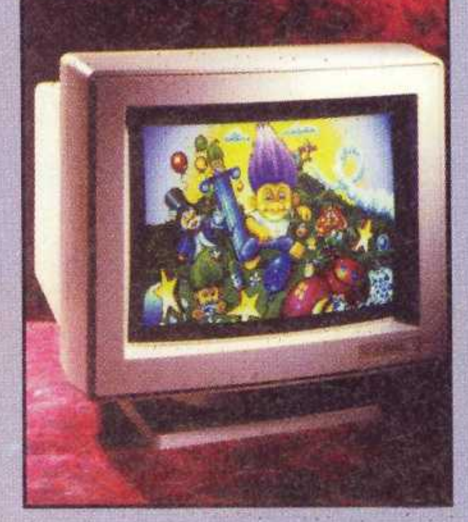
Wenn Ihr den Spaß mitmachen wollt, dann schickt Eure Disk bitte bis zum 30. 6. 1994 (es gilt das Datum des Poststempels, Herr Rechtsweg ist natürlich wieder mal ausgeschlossen) zusammen mit Eurer Adresse und der Angabe, welches der drei Programme für Euch in Frage kommt, an:

ASM, Kennwort: Crazy,
Postfach 1870, 37258 Eschwege

## Spiel-Screen

Wer mit seinem Rechner hauptsächlich spielt (und möglicherweise auch noch mehrere Computersysteme benutzt), der braucht als "Datensichtgerät" nicht unbedingt einen spezialisierten und teuren CAD-Monitor, sondern einen möglichst universell einsetzbaren Schirm. In der Regel tut es eine 37-cm-Bildröhre. Besonders für Computerfreunde mit Spielambitionen hat der britische Hersteller **Microvitek** seinen **Autoscan 1438** konzipiert.

Dieser SVGA-Farbmonitor stellt bis zu 800x600 Bildpunkte mit bis zu 75 Hz Wiederholfrequenz dar. Durch die automatische Anpassung innerhalb des Frequenzbereichs von 15 bis 38 kHz ist dieser Monitor sowohl für PC (alle Modi von CGA bis Super-VGA) als auch für alle Amigas und Ataris (ab ST) geeignet. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei schlappen 749 DM.



▲ *Speziell für Spieler konzipiert: der Autoscan 1438*

## Mehr Speicher

Seit rund zwei Jahren verwendet man bei PCs zum Bestücken des Arbeitsspeichers fast ausschließlich einsteckbare Speicherkärtchen (sogenannte SIMM-Module) zu je 1 oder 4 MByte. Die wiederum sind scheußlich teuer geworden. Für heutige Spiele braucht man aber nichts nötiger als ein paar zusätzliche Megabytes Arbeitsspeicher. Mancher hat noch einzelne Megabit-DRAM-Bausteine in der Schublade, vielleicht vom Ausschlachten eines alten 286ers. Die in der Zeitschrift c't (Ausgabe 10/93) beschriebene **SIMmulator**-Platine verhilft diesen Bausteinen zu einem neuen Job: Außer der Platine und neun 1-MBit-DRAM-Bausteinen braucht man bloß noch neun Stützkondensatörchen (100 nF Kapazität). Kurz gelötet – fertig ist ein neues Megabyte Speicher zum Einstecken für den PC. Statt der DRAMS läßt sich auch eine komplette ausgemusterte SIP-Bank (das sind die mit den vielen Beinchen an einer Seite) in die Platine einlöten; in diesem Fall braucht man keine Kondensatoren mehr einzusetzen.

Normalerweise kann man je nach ursprünglicher Bestückung noch bis zu acht solcher Selbstbau-SIMMs in den PC stopfen. Die "SIMmulator"-Platine gibt es für 8,– DM bei **eMedia** in 30601 Hannover. Für gebrauchte Speicherchips hat die c't-Redaktion übrigens eine "spekulantenfreie RAM-Börse" eingerichtet, die als Menüpunkt innerhalb der c't-Mailbox erreichbar ist. Rufnummer fürs Modem: 0511 / 53 52 - 301.

## Flotter Mac-Vierer

Gleich vier neue Games für den **Macintosh** bringt **Gametek** dieser Tage auf den Markt. Nummer eins ist der **P51 Mustang Flight Simulator**, eine Luftkampfsimulation über eines der erfolgreichsten alliierten Kampfflugzeuge des 2. Weltkriegs (wenn man in diesem Zusammenhang von "Erfolg" sprechen kann). Der Preis wird bei rund 60 DM liegen.



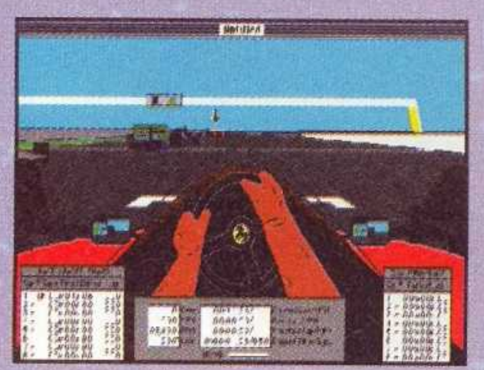
◄ *P51 Mustang Flight Simulator*

Der Name **Splat'ers** läßt die Herzen von Blut- und Ekelfans höherschlagen. Zurück auf den Boden, Leute – geschossen wird mit Gotcha-Farbkugeln. Und die Aufforderung, nicht den Kopf zu verlieren, ist auch nicht zweideutig gemeint. Wer auf derlei Action steht, greift für rund 70 DM zu.



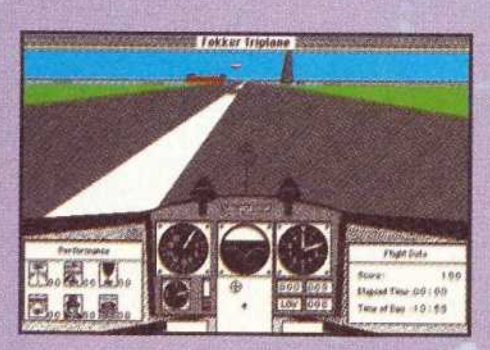
◄ *Splat'ers*

Zum gleichen Preis ist **Ferrari** zu haben. Richtig geraten – ein Autorennspiel, bei dem unter anderem die Möglichkeit gegeben wird, zwei Macs mit einem Parallelkabel zu verbinden und so zu zweit gegeneinander zu spielen.



◄ *Ferrari Grand Prix*

Ein Flugsimulator der nicht ganz so ernsten Art ist **Fokker Triplane**. Für rund 60 Mark könnt Ihr hier mit dem Dreidecker kunstflugmäßig die tollsten Kapriolen anstellen. Wer klein anfangen will, übt Starts, Landungen, ein paar Loopings, jagt ein paar feindliche Benzindepots in die Luft (also doch wieder!) und ähnliches mehr.



◄ *Fokker Triplane Flight Simulator*

**Überraschendes, Witziges und Wichtiges – auch diesmal wieder frisch aus den Staaten von unserem US-Korrespondenten Markus Krichel..**

*Wilde Horde im PC.* Der amerikanische Softwareanbieter **Crystal Dynamics** wird in der Zukunft seine **3DO**-Produkte auch für PC-CD-ROM umsetzen. Erstes PC-Spiel von **Crystal Dynamics** ist *The Horde*, eine Art Mischung aus *SimCity*, *Populous* und *Castles*. Der Held des Spiels ist der Findling Chauncey, der von einer Herde freundlicher Wildkühe großgezogen wurde. Die Stars des Spiels sind jedoch die Hordlinge, eine Bande rothäutiger, rülpsender Rabauken, die alles fressen, was ihnen vor die gelben Zähne kommt. Aufgepeppt wird das ganze mit gelungenen, witzigen Filmclips (Chauncey wird gespielt von Fernsehstar Kirk Cameron – siehe das Interview in ASM 3/94). +++ *Ich bin Arzt und kein Übersetzer, Jim!* **Interplay** arbeitet zur Zeit an einer deutschen Version für die Hitspiele *Star Trek: The Judgment Rites* und die brandneue Version des klassischen *SimCity* für CD-ROM. Sowohl die Handbücher als auch die Bildschirmmenüs und die Sprachausgabe werden verdeutscht – ob "Bones" McCoy (im deutschen Fernsehen "Pille" genannt) dann wohl als "Knochen" auftaucht? +++ **Activision** wird seine Abenteuerspielserie, die mit *Return to Zork* einen vielversprechenen Anfang hatte, fortsetzen. Die nächsten beiden Produkte sind *Planetfall*, das Nachfolgeprodukt zum urkomischen Textabenteuer (genau, das mit dem leicht gestörten Roboter Floyd!), und der Spionagethriller *William Colby's Covert Action*. Für die Hauptrolle in *Covert Action* versucht man zur Zeit, einen bekannten Actionfilmstar zu verpflichten. +++ **Creative Technologies** und **3DO-Inc.** kamen zu einer Vereinbarung, derzufolge **CT** ein Steckmodul entwickeln soll, das das Abspielen von **3DO**-Software mit PCs ermöglicht. Technische Einzelheiten und Preise sind noch nicht bekannt. Sobald mehr Informationen eintrudeln, könnt Ihr an dieser Stelle mehr erfahren. +++ **Sega of America** gab bekannt, daß man nicht an der **Summer-C.E.S.** in Chicago (Beginn: 23. Juni) teilnehmen wird. Augenscheinlich sind die Organisatoren der großen Unterhaltungs-, Technologie- und Spielemesse bei *Sega* in Ungnade gefallen. Statt dessen wird man eine eigene Händlermesse in Florida aufziehen. Bevor Ihr Eure Koffer packt: Die Öffenlichkeit ist zu dieser Veranstaltung nicht zugelassen. Gerüchten zufolge werden auch keine Pressevertreter eingeladen. +++ *Saturn nimmt Formen an.* Zu einem Informationsaustausch in Sachen **Saturn** lud *Sega* im Februar zirka 100 amerikanische Spieleentwickler ein. Mittlerweile wurden auch einige technische Daten bekannt. Zwei 32-Bit-**Hitachi**-RISC-Chips bilden das Herz des Systems. 25 Millionen Instruktionen pro Sekunde bei einer Taktgeschwindigkeit von 28,7 MHz, 4 KByte Cache-Memory und 32-Bit-Digital-Sound-Prozessoren versprechen beeindruckende Leistungen. **Saturn** verfügt außerdem über das erste synchrone DRAM-System für Heimcomputer. Ob Saturn sich zum optimalen Multimedia-System entwickelt, wird die Zukunft zeigen. +++ **Bullet Proof Software** stellte **Super Link** für **Super Nintendo** vor. **Super Link** verfügt über 4 Joystick-Ports und erlaubt die gleichzeitge Teilnahme von maximal 5 Spielern. Es ist komptibel zu allen populären Multiplayer-Produkten wie zum Beispiel *NBA Jam*, *FIFA Soccer* oder *NHL Hockey*. +++ Traurige Nachrichten für Fans der TV-Serie **Star Trek: The Next Generation**. Die erfolgreiche Sci-Fi-Serie endet offiziell am 22. Mai in einem zweistündigen Finale. Als Trostpflaster präsentiert die ASM in einer der nächsten Ausgaben ein *"Star Trek: TNG"*-Special mit Bildern, der Story der letzten Episode und einem ersten Einblick in die hyperbrandneue Nachfolgeserie *Star Trek: TNG – Voyager*. Außerdem ist in den nächsten Monaten mit einer Flut von *Star Trek*-Produkten für alle Systeme zu rechnen, allen voran *Star Trek: TNG* von **Spectrum Holobyte** (siehe auch den Artikel in der Rubrik "Coming Soon" dieser ASM). Außerdem wird die *Star Trek*- Kinofilmserie mit Picard, Riker und Data anstelle von Kirk, Spock und Pille fortgesetzt. US-Kinostart: Weihnachten 1994.

Als Star-Trek-Fan der ersten Stunde (jawohl, ich bin wirklich soooo alt) kann ich ob dieser traurigen Nachricht jetzt nicht mehr weiterschreiben. Außerdem ist meine Seite ohnehin voll.

Bis zum nächsten Mal – Live long and prosper!

*Euer Markus*



◀ *Stadtbilder: Übrigens, Interplay strickt an einer deutschen Version von Sim City CD!*

▲ *Man sagt ja, hier in den Staaten sei alles größer, aber...*

▶ *Commander Data von der "Next Generation" – hier auf dem 3DO*

◀ *Die Enterprise 1701-D, wie sie im ganzen Universum bekannt und beliebt ist...*

# LUKAS IS BACK !!!

## BI-FI DIE ZWEITE

ACTION IN HOLLYWOOD

## ANRUFEN UND GEWINNEN - 0 30/ 1 98 18 !!!

BI-FI ROLL VERLOST TÄGLICH DAS ADVENTURE "ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!

BEGLEITET LUKAS AUCH DIESMAL BEI EINEM HEISSEN ACTION-ADVENTURE, QUER DURCH DIE FILMKULISSEN DER TRAUMFABRIK.




HIER NOCH EIN TIP: IN JEDER BI-FI MEHRSTÜCKPACKUNG GIBT'S JETZT TOLLE TATTOOS MIT HINWEISEN ZUM SPIEL.

THE DEPARTMENT



MEGAHIT

# Helden-Exil un

# HIGH-LIGHT DES MONATS

**Es läuft und läuft und läuft. Nein, es ist kein Volkswagen und auch nicht die Nase Eurer kleinen Schwester, die Rede ist von Ultima, der erfolgreichsten Computer-Rollenspiel-Serie der Welt. Während bei anderen Serien oft schon nach der zweiten Fortsetzung unübersehbar die Luft raus ist, kommt Origins Flaggschiff mit jeder weiteren Folge noch besser in Schwung, und das neue Ultima VIII erweist sich als absoluter Hammer!**

**ULTIMA VIII – PAGAN**

**PC-CD-ROM** (386/25, 4 MB RAM, 35 MB auf Festplatte, MSCDEX V.2.1, VGA, Mausunterst., General Midi AdLib, SoundBlaster), **150 DM,** Hersteller: **Origin,** USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland.**

Die Bezeichnung für Origins jüngsten Softwarezuwachs, Ultima VIII, ist eigentlich etwas irreführend, denn die unendliche Geschichte um die Auseinandersetzung zwischen dem guten Avatar und dem bösen Guardian geht mit **Ultima VIII – Pagan** eigentlich schon in die neunte Runde (Nr. Sieben war so umfangreich geworden, daß es in zwei Teilen veröffentlicht werden mußte).

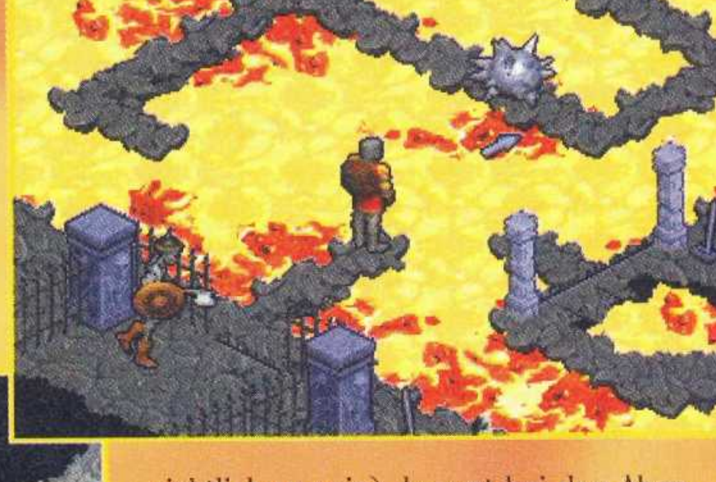
Trotzdem sind der Story keinerlei Ermüdungserscheinungen anzumerken. Im Gegenteil: Origin setzt in puncto Rollenspiel einmal mehr neue Akzente und sorgt für frischen Wind in dem etwas behäbig gewordenen Genre.

Schon die Intro zeigt Vielversprechendes, denn diesmal muß sich der gute Avatar echt etwas einfallen lassen. Durch seinen scheinbar endgültigen Sieg über das Chaos (in Teil 7 nachzuspielen) hat der strahlende Held seinen Gegenspieler, den Guardian mit dem apart roten Gesicht, in ziemliche Bedrängnis gebracht. Ohne Chaos ist der Gute arbeitslos, der Weg nach Britannia ist versperrt, und das paßt dem Guardian natürlich nicht im geringsten. Aber man ist ja schließlich nicht umsonst in so vielen Folgen der Fiesling vom Dienst gewesen, da lernt man so einige Tricks. Auch diesmal ist der Guardian um eine Lösung nicht verlegen: Wie kann man sich besser an einem aufrechten Symbol für Rechtschaffenheit, Anstand, Mut und Ehre rächen, als wenn man es der Lächerlichkeit preisgibt?

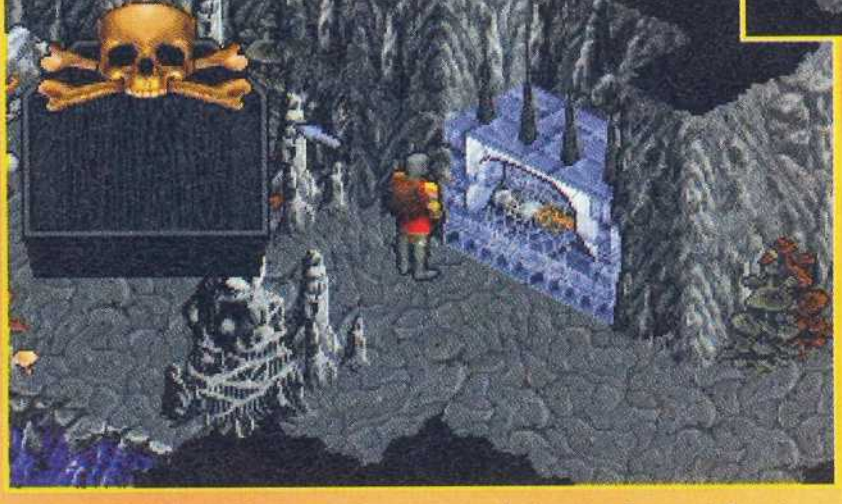
Gesagt, getan. Ein Griff durchs Dimensionsloch, und schon hat sich der Guardian mit seiner riesigen roten Hand den Avatar geschnappt. Höhnisches Gelächter. Ganz langsam dreht der Miesling seine Hand um, und der Held fällt im wahrsten Sinne des Wortes ins Wasser, nahe einer kleinen Insel: Pagan. Kein Mensch kennt ihn dort, kein Mensch interessiert sich für ihn, nur heidnischen Ärger gibt es zuhauf. So, lieber Avatar, jetzt zeig mal, was Du kannst und ob Du es schaffst, das ungastliche Domizil wieder zu verlassen.

## Ganz allein auf einer kleinen Insel

Im Vergleich zu den beiden letzten Ultima-Teilen mit ihrem riesigen Spielareal wirkt die Inselwelt von U8 auf den ersten Blick richtig schnuckelig klein. Was allerdings an Größe eingespart wurde (es liegt nun mal in der Natur von Inseln, relativ klein und übersichtlich zu sein), kommt bei den Abenteuern und Rätseln pfundweise wieder zurück.



▶ *Wie komm' ich bloß auf dieses schmale Brett?*



▲ *Mieses Fernsehprogramm: "Spiderman" hätte ich mir spannender vorgestellt*

Der Avatar hat es in seinem neuen Domizil nicht gerade leicht, denn Pagan ist das Reich der Riten und heidnischen Kulte. Auf dieser Welt beten die Menschen personifizierte Elemente an: Den Feuertitanen Pyros, Stratos, den dämonischen Herrn der Lüfte, Lithos, den Erdkönig, und Hydros, die unerbittliche Gebieterin der See. Ihnen allen bringen die Menschen Opfer, nach ihren Regeln leben sie.

Allerdings beten die Bewohner von Pagan damit keine leeren Ideen an: Die Titanen existieren wirklich, sie sind Realität. Und ihr Hobby ist dasselbe wie das von allen anderen Göttern – sie





# Titanen-Ärger

be-
trach-
ten die Menschen als Spielzeuge und spielen Schicksal, mal nett, mal weniger nett, je nach Lust und Laune.

## Auf hoher See

In den küstennahen Gewässern um die Insel Pagan, der einzigen noch existierenden Landmasse auf der Welt Pagan, landet also der Avatar und wird durch einen Fischer gerettet. Mit dem Erwachen am Meeresufer beginnen auch für Euch die Abenteuer auf Pagan.

Zuallererst wird Euch die Grafik des Games auffallen, die sich im Vergleich zu anderen Ultima-Games um einiges gewandelt hat. Wurde bis dato die Vogelperspektive bevorzugt, konfrontiert Euch U8 mit einem isometrischen Ausblick. Wenn Ihr dort mit Eurem Avatar herumlauft, wird in die jeweilige Richtung gescrollt, und nur an Stadtmauern oder Höhleneingängen blendet das Geschehen aus, um neue Schauplätze nachzuladen.

Und Schauplätze gibt es wirklich reichlich zu besichtigen, unter anderem das Schloß, Katakomben, Höhlensysteme, Hochplateaus – für Abwechslung ist jedenfalls gesorgt. Auch an der Steuerung ist kräftig herumgebastelt worden. Bedingt durch das Gameplay präsentiert sie sich jetzt als eine etwas gewöhnungsbedürftige Mischung aus Geschicklichkeits- und Rollenspielelementen. Mit etwas Übung ist es jedoch möglich, auch die kniffligsten Stellen mühelos zu meistern.

## Die böse Königin

Nicht nur Götter gibt es auf Pagan, auch ein weltlicher Herrscher darf nicht fehlen. Die Macht liegt in diesem Fall in den mehr als eiskalten Händen von Königin Mordea, die ein eisenhartes Regiment installiert hat. Sie verlangt bedingungslose Loyalität und uneingeschränkten Gehorsam. Wer sich nicht punktgenau an Gesetze und königliche Befehle hält, wird von den Häschern der Königin ergriffen und ohne viel Diskussion um einen Kopf kürzer gemacht. Nette Sitten also.

Überhaupt ist die Lady ziemlich schräg drauf, denn – wie es scheint – reicht es ihr nicht mehr, "nur" die weltliche Macht zu verkörpern. Sie hat dem Orden der Nekromanten einen speziellen Opferdolch geklaut, mit dem alle Opfer für den Bergkönig Lithos dargebracht werden müssen. Alles, was ohne dieses Messer geopfert wird, findet keine Gnade vor den Augen des Erdtitanen. Eine peinliche Situation für die Priester – und ein Fall für Lord British.




▲ *Zum Thron geht sogar der Kaiser zu Fuß*

Nach den ersten Erkundungsgängen über die Insel Pagan (Ooooohs und Aaaaaahs wegen der aberwitzig guten Grafik sind garantiert) legt die Story gleich richtig los, eine Story, wie sie spannender und phantastischer kaum sein könnte. Vergleicht Ihr nur den Anfang dessen, was hier in puncto Geschichte geboten wird, mit zurückliegenden Ultimas, bekommt Ihr sehr schnell eine Ahnung, wieviel mehr Story, Dialoge und filmähnlich aufgemachte Ereignisse in dieser Folge auf Euch warten.

## Ein Job für den Avatar

Euer erster Anlaufpunkt ist der Weise Myrthran, der auf einem Plateau hoch in den Bergen der Insel lebt. Woher Ihr das wißt? Weil Ihr vorher in der Bibliothek wart, wo Ihr Euch übrigens mit Hilfe der verschiedenen Bücher einen guten Eindruck von Pagan verschaffen könnt. Vom Bibliothekar bekommt der Avatar den Tip mit dem Einsiedler, denn er meint, daß dieser Typ vermutlich der einzige Mensch auf der Insel ist, der weiß, wie man Pagan wieder verlassen kann.

Der Weg zum Hochplateau führt durch eine Höhle, in der ein großer unterirdischer See den Weg versperrt. Ein Boot ist nicht in Sicht, nur Felsen ragen hier und da aus dem Wasser. Was macht ein Held? Klar, er zieht die Springerstiefel an und hüpft los. Wer allerdings denkt, daß hier nun eine wilde Jump'n'Run-Einlage folgt, ist



▲ *Was soll das heißen: "Geöffnet ab 1995"?*

auf dem Holzweg. Die Sprünge sind genau kalkulierbar, müssen nicht unter Zeitdruck ausgeführt werden und erinnern eher an eine knifflige Denkaufgabe als an ein Hüpfspielchen.

Am unterirdischen See zeigt sich auch erstmalig die grandiose Atmosphäre des Games: Aus den dunkelblauen Tiefen schweben Luftblasen nach oben, mitunter hebt sich eine riesige Rückenfinne aus dem Wasser, und ab und zu könnt Ihr auch einen Blick auf das klaffende Maul des Riesenfischs werfen, das nur aus Zähnen zu bestehen scheint. Dazu gesellt sich eine dezente, aber prima passend gewählte Geräusch- und Musikkulisse, die über General MIDI besonders auf der Roland LAPC-1 Traumhaftes hervorbringt.

Sobald Ihr den See überwunden habt, geht der Spaß erst richtig los: Die ersten Gegner tauchen auf! Grüne, glibberige Ghule streifen in den Höhlen herum. Sie schlurfen langsam, aber unaufhaltsam durch die Hallen und greifen ohne viel Federlesens alle an, die es bis hierher geschafft haben. Einfaches Umnieten reicht nicht – jetzt ist erst mal Nachdenken gefragt, sonst kommt Ihr hier nie wieder raus.

Des Rätsels Lösung findet Ihr in einem Raum, der nur über eine Hängebrücke erreichbar ist. Da warten eine Menge Schalter auf Euch, die gerne in die richtige Stellung gebracht werden möchten. Erst dann öffnet sich ein Tor, durch das der Weg zum Plateau führt.

Alle Aktionen wie Laufen, Hüpfen, Klettern, Rennen, Fechten und 'zu Boden sinken' wurden in einer wahren Animationsorgie realisiert. Alle Bewegungen sind butterweich, die Übergänge zwischen den einzelnen Handlungen fließend. Allein für den Avatar existieren über 1200 Frames Animation. Ähnlich detailliert und fließend sind auch alle anderen Bewohner der Insel und alle Monster gestaltet. Nur das Scrolling ist etwas ruckelig ausgefallen: Wenn sich der Held durchs Gelände bewegt, wird nämlich immer in ganzen Avatar-Schritten weitergescrollt.

## Die Weisheit eines Einsiedlers

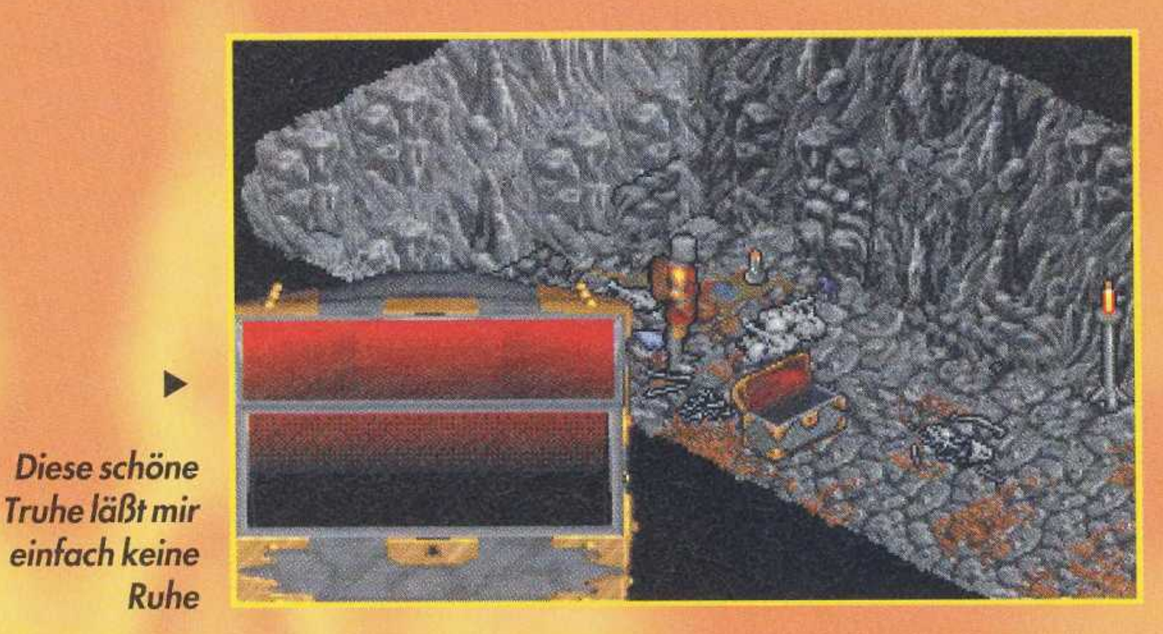
Einsiedler Myrthran weiß zwar zu Anfang nur wenig Rat, hat aber trotzdem voll den Durchblick. Zumindest weiß er einen Weg, um von der vermaledeiten Insel wieder wegzukommen: Man muß dazu nur die magischen Kräfte der Titanen neutralisieren. Im Klartext heißt das, die Titanen zu beseitigen. Keine leichte Aufgabe, die Euch mit Sicherheit einige Wochen beschäftigen wird. Womit wir nahtlos bei den neuen Dimensionen von Ultima angekommen sind.

Wie bereits erwähnt, gab es in früheren Games ganze Welten oder zumindest einen ganzen Kontinent mitsamt Dutzenden von Inseln, über die die Action verteilt war. Ultima VIII hingegen



▲ *Ein Fall für Luis Trenker?*

präsentiert 'lediglich' eine einzige Insel als Spielfeld, ist aber deswegen nicht kleiner geworden. Die neue Größe des Spiels erstreckt sich sozusagen nach innen. In diesem Game könnt Ihr tatsächlich so gut wie jeden Gegenstand bewegen, hochheben, benutzen, einstecken oder wegwerfen. Das einzige Limit dabei sind die Charakterwerte, und ein Avatar mit Kraft 15 kann eben keine Schrankwand herumschieben.



▶ *Diese schöne Truhe läßt mir einfach keine Ruhe*

Die Detailversessenheit der Designer zeigt sich in jedem Winkel des Spiels: Sammelt doch mal auf einer Wiese einen Pilz ein und eßt ihn auf – Ihr werdet auf einen wüsten Farbentrip gehen.

**Wie bei Origin inzwischen üblich, könnt Ihr die Disk-Version zusätzlich mit einem Speechpack (ca. 55 DM) aufpeppen. Allerdings ist dessen Inhalt diesmal etwas mager ausgefallen und infolgedessen kein unbedingtes Muß. Auf der CD ist dieses Feature bereits mit implementiert.**

Schaut in die Schränke der Bewohner, und Ihr findet darin deren Handtücher. Sogar die Vorratstonnen sind mit gesalzenem Fisch und Pökelfleisch gefüllt.

## Quo Vadis, Avatar?

Auch wenn die Ultima-Serie immer schon ein wenig den Ruf eines Trendsetters genoß, hier haben die Jungs von Origin wirklich Neuland betreten. Was auf den ersten Blick sogar als ein schnödes Jump'n'Run mißverstanden werden könnte, erweist sich bei genauerem Hinsehen als konsequentes, storybetontes Rollenspiel.

Neben schicker Grafik (aufgelockert durch filmartige Szenen), toller Akustik (wenn die Zombies stöhnen und knurren, kriegt man echt das Herzflattern – selten so etwas Gruseliges gehört) und einem dynamischen Soundtrack (die Hintergrundmusik ändert sich entsprechend der gerade ablaufenden Action; Streicher und Chöre à la Ben Hur bei Ritualen etc.) überzeugt U8 auch wieder mit seiner durchdachten Benutzeroberfläche und Steuerung. Gibt es auf dem Monitor etwas Interessantes zu sehen: Doppelklick und herumheben. Klappt das nicht, seid Ihr entweder zu weit weg, oder der Gegenstand ist zu schwer. Als Inventory dient wieder der gute alte Rucksack, der, wie übrigens auch alle anderen Säckchen und Behältnisse im Spiel, per Doppelklick geöffnet werden kann. Waffen und Rüstung zieht ein Konterfei des Helden postwendend an und präsentiert sich im modisch dezenten Kettenhemd-Look. Einziger Malus des Spiels ist die etwas undurchsichtige Entwicklung des Charakters. Die wird zwar genreüblich über Erfahrungspunkte abgewickelt, hier allerdings komplett programmintern. Das heißt: Ihr habt nie die Möglichkeit festzustellen, welche Wirkung einzelne Aktionen auf die Entwicklung Eures Charakters haben; irgendwann macht es Pling, und einige Eurer Charakterwerte haben sich verändert. Über die Dimension eines winzigen Wermutstropfens kommt dieser Nachteil jedoch nicht hinaus. Angesichts der vielen neuen Eindrücke, die ständig auf Euch einstürmen, ist das eh schnell vergessen und fällt wertungstechnisch nur ganz am Rande ins Gewicht.

Positiv fällt dagegen auf, daß die Programmierer quasi eine Notbremse eingebaut haben, die Euch davor bewahrt, fatale Spielfehler zu machen und sie nicht zu bemerken: Sobald Ihr einen Gegenstand zerstört oder einen Charakter umgebracht habt, der für die Lösung des Spiels absolut nötig ist, könnt Ihr die Save-Funktion nicht mehr benutzen. Eine gute Idee, die Euch gründlich vor ärgerlichen Sackgassen schützt.

Alles in allem ist das komplett in Deutsch übersetzte Game nicht nur Rollenspielern, sondern auch alten Abenteurern wärmstens zu empfehlen. Ultima VIII enthält genügend Elemente aus beiden Genres, um beide Lager zu begeistern.

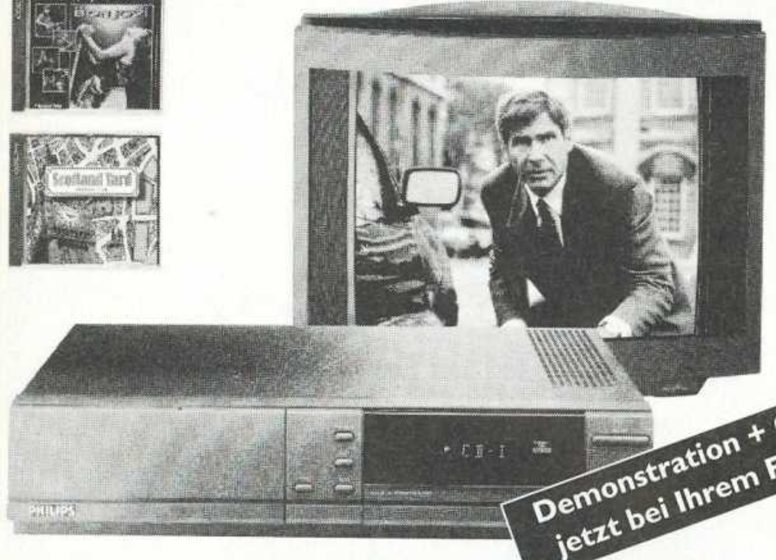


**PHILIPS INVENTS**

# CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

Eine CD mit Musik, Bildern, interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.

Da ist Power drin...




Demonstration + Gewinnspiel jetzt bei Ihrem Fachhändler!

**PHILIPS INVENTS FOR YOU**

Philips Consumer Electronics




**PHILIPS**

# Kein Herz für Klingonen

Als ich 1972 das erste Mal "Raumschiff Enterprise" im Fernsehen sah, ahnte ich nicht, wie oft es mir im späteren Leben noch begegnen würde. Jetzt, im Jahr 1994, sitze ich sogar vor einem videogestützten Gesellschaftsspiel, das von der Enterprise und dem Star-Trek-Universum handelt.




▲ *Und auf dem Schirm droht der Klingone*

**RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT**

**Interaktives Videoaktions-Brettspiel, 65 DM**, für: **3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren**, Muster von: **MB**, 90763 Fürth.

Was war das damals ein Erlebnis: Fremde Welten entdecken, fremde Lebensräume erforschen, fremde Lebewesen kennenlernen. Sofern mein Vater dies zuließ, denn zur gleichen Zeit lief auf dem anderen Kanal (Satelliten-Fernsehen? Pfff!) immer diese ätzende Sportschau mit den noch ätzenderen Fußballspielen. Fußball konnte ich draußen an der frischen Luft spielen, doch fremde Welten entdecken – das gelang nur im Traum.

Aber weg mit den Erinnerungen an die Tage der Kindheit. Schließlich ist man erwachsen geworden und steht mit beiden Beinen fest auf dem Boden der Tatsachen... – oder doch nicht?

## Die Entführung

Als das Paket von Spielemulti Milton-Bradley ankam, war ich natürlich neugierig. Und als Kollegin Vera plötzlich etwas herauszog, das ein Bild von einem Klingonen enthielt, gab es kein Halten mehr: GRABSCH!

▲ *Alles da, was Trekkies lieben*

"Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert" heißt das Spiel zur Fernsehserie. Der Untertitel "A Klingon Challenge" verrät schon ein wenig über das Thema: Es geht um das "Lieblingsvolk" eines jeden Trekkies: Die Klingonen. Besser gesagt, um einen besonders netten Zeitgenossen mit Namen Kavok.

Das Drama beginnt auf Sternenbasis 74. Die Enterprise 1701-D unter dem Kommando von Captain Jean-Luc Picard wurde zwecks Überholung dorthin beordert, alle Mannschaftsmitglieder wurden in die Station gebeamt und genießen ein paar unbeschwerte Urlaubstage. Alle? Nein, ein kleiner Rest von zwei bis sechs Leuten (Spielern) bleibt unerlaubterweise an Bord zurück. Unerlaubterweise – aber auch zum Glück. Denn kaum befindet sich das Schiff im Raumdock, passiert etwas Unvorhergesehenes.

Der Transporter schaltet sich ein, kurz darauf verlassen schwere Kampfstiefel mit sonderbarer Form den Transporterraum und begeben sich zielsicher zum Maschinenraum. Die Stiefel und die Füße, die in ihnen stecken, gehören Kavok, einem abtrünnigen Klingonen. Er will den Friedensvertrag zwischen der Föderation und dem Klingonischen Imperium kippen und sein Volk wieder zu Ruhm, Ehre und Schlachtengröße führen – ob die das auch wollen, danach fragt der alte Querkopf nicht.

## Mit List und Tücke

Zu diesem Zweck entführt er die Enterprise und läßt sie Kurs auf die klingonische Heimatwelt nehmen. Was er nicht weiß: Seine klingonischen Mitkämpfer haben absolut keinen Bock auf Zoff, sehen die Enterprise mitsamt Inhalt also als entbehrlich an und zerpulvern den Stolz der Sternenflotte zu Atomen und Molekülen – wenn nicht vorher ein Wunder geschieht.

Das Spiel beginnt mit der Schiffsentführung. Damit das Ganze richtig schön nervenaufreibend ist, hat man sich beim Hersteller etwas Nettes einfallen lassen: Im Hintergrund läuft auf dem Videorecorder ein Band. Der Film fängt wie eine Episode aus der "Next Generation" an, dann sieht man die Entführung und lernt Kavok kennen. Und jetzt das Gemeine: Kavok und die Enterprise brauchen nur eine Stunde bis zum klingonischen Hauptplaneten. Und damit es noch ein wenig gemeiner wird: Ab und zu durchfliegt die Enterprise eine Raum-/Zeit-Falte, wobei der Stunde mal eben zirka 7 Minuten abgeknappst werden.

Das Spiel selbst gestaltet sich so: Die Spieler werden durch Pappfigürchen in Form von Besatzungsmitgliedern repräsentiert und sind zu Anfang in ihren Quartieren oder in "Ten-Forward" (Gleichgesinnte wissen, was gemeint ist...).

Kaum ist Kavok an Bord, weiß jeder, was zu tun ist. Für die Spieler bedeutet das, daß jede Spielfigur in ein Feld mit dem Namen "Computer Access" gesetzt wird und von dort aus in die Zentrale gelangen muß, um Kavok vor Ablauf der Zeit zu besiegen.

Das Star-Trek-Spiel hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Monopoly – nicht vom Sinn und Ziel her, sondern von der Art, wie es gehandhabt wird. Die Spieler besitzen unterschiedliche Ränge, bekommen einen Papp-Kommunikator, einen Papp-Tricorder und eine Computer-Access-Karte. Dann läuft alles ab wie auf normalen Spielfeldern: Man würfelt und geht die Anzahl der "Augen" auf den Spielfeldern ab. Bloß – die Regeln besagen, daß nur der Zutritt zur Zentrale hat, der auch den entsprechenden Status durch den Computer erhält. Den hat man zu Anfang gar nicht, sondern bekommt ihn erst im Lauf der Zeit. Das Spiel bietet nämlich jede Menge Ereig-

# Wen findet otto wirklich gut?

**Schreiben Sie uns und gewinnen Sie!**
(Nur eine Antwort ankreuzen)

- ☐ Elefanten namens Otti
- ☐ Kinder der Bundesliga
- ☐ übereinandergestapelte Stadtmusikanten
- ☐ Kiwis aus Neuseeland
- ☐ pannenlose Torwarte
- ☐ ... oder den Bundesliga Manager Hattrick

Unter den Einsendern verlosen wir insgesamt 111 „richtige Antworten": Den Bundesliga Manager Hattrick

Coupon an:
Software 2000
Stichwort „Hattrick"
Postfach 110
23691 Eutin

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. Juli 1994

ASM 6/94

**SOFTWARE 2000**
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10



▲ *Neue Karten – immer wieder anderes Spiel*

nisse, die eintreten können. Dazu muß man eine der vielen Karten und Kärtchen ziehen, die jeweils unterschiedliche Auswirkungen haben. Hier einige als Beispiel:

- Der Spieler steigt im Rang auf und bekommt Zugang zu wichtigen Stationen.
- Der Spieler erhält eine Waffe.
- Der Spieler kann anderen Mitspielern aus einer Patsche helfen.

Es können aber auch Pannen passieren: Ganz besonders hinterhältig ist zum Beispiel der Einschluß in ein Stasisfeld, aus dem man nur nach einiger Zeit oder durch einen anderen Spieler wieder befreit werden kann. Die Ereignisse können aber auch durch Kavok gesteuert werden: Er taucht nämlich im laufenden Videoband ab und zu auf und versetzt die Spieler nicht nur in Angst und Schrecken, sondern auch in Stasisfelder (werden durch Plexiglasröhren, die man über die Spielfiguren stülpt, angezeigt), oder zu separaten Stationen, die man nur durch Glück wieder verlassen kann.

Das Wichtigste für das Spiel ist der gleichzeitige Ablauf der Video-Kassette. Sie wird zu einem bestimmten Zeitpunkt gestartet. Man darf sie danach erst wieder anhalten, wenn entweder jemand das Spiel gewonnen hat oder die Zeit abgelaufen ist – was sehr schön und drastisch durch eine grafisch edel gemachte Explosion des Lieblingsraumers dargestellt wird.

## Gute Idee

Das Star-Trek-Brettspiel hat beim Test drei Fans der Serie begeistern können. Das lag vor allem an den folgenden Punkten:

– Durch die auf weniger als eine Stunde begrenzte Spielzeit baut sich eine Spannung auf, die durch die Eingriffe des Klingonen von der Videoseite her nur verstärkt wird.

– Obwohl das Video immer das gleiche zeigt, gleicht nie ein Spiel dem anderen, weil die Ereignisse durch das Mischen der Karten nicht nur zufällig sind, sondern auch immer wieder andere Auswirkungen haben.

– Hat man ein Spiel nicht geschafft, wird man darüber belehrt, daß "...die Enterprise sich in einer Zeitschleife befindet...", man das Band also an den Anfang zurückspulen muß und das Spiel somit neu beginnen kann.

– Das Spiel lohnt sich so richtig erst ab drei Leuten und kann einen gemütlichen, fernsehlosen Abend (wenn man von der Kassette absieht) nach sich ziehen.

– Das Zubehör, wie die aufklebbaren Kommunikatoren und Tricorder, lassen das Gefühl aufkommen, in einer der Folgen Hauptheld zu sein.

– Das Video ist absolut professionell in Hollywood produziert und anschließend deutsch synchronisiert worden. Beim Drehen hat man die Ateliers benutzt, in denen auch die Filme der "Next Generation" entstanden.

So weit die positiven Aspekte, ein paar negative sollen aber auch genannt sein:

– Die Ausstattung besteht hauptsächlich aus Papp-Utensilien. Die sind zwar billig, leider aber so gut wie gar nicht resistent gegen Flüssigkeiten und andere Schmierereien. Das Bierchen am Abend mit gleichzeitigem Chips-Genuß sollte man sich verkneifen; Mineralwasser trocknet fast ohne Flecken, und Knäckebrot hinterläßt absolut keine Spuren – bis auf ein paar Krümel.

– Durch das Video wird die ganze Sache ziemlich hektisch. Die Spieler brauchen schon eine ganze Menge streßfreie Energie. Für Tante Isolde, die bisher nur Halma kannte, ist das Spiel eher nichts.

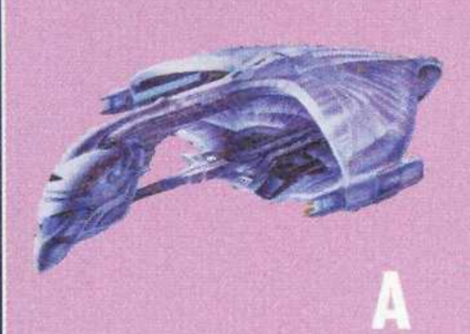
– Es ist besser, wenn man sich mit Star Trek ein wenig auskennt. Nicht jeder weiß etwas mit den Begriffen "Bij" (wenn ich mich recht entsinne, heißt das auf klingonisch soviel wie "Schicksal", echte Trekkies mögen mich berichtigen), "Holodeck", "Tricorder" oder "Kommunikatoren" anzufangen – zumindest nicht gleich.

– Die zum Spiel gehörende Wählscheibe mit dem klingonischen Schwert drehte sich so leicht wie ein mittelgroßer Pottwal. Erst das Abschleifen des Plastiks ermöglichte halbwegs gesunde Drehungen. Trotzdem bleibt das Ding dank der ungleichmäßigen Gewichtsverteilung zwischen Klinge und Griff (es handelt sich um ein Plastik-Teil mit aufzuklebender Folie) nach drei bis sechs mühsamen Runden plötzlich stehen.

Sieht man von den eben genannten kleinen Ärgernissen ab, so ist das Star-Trek-Spiel eines der besten interaktiven Spiele, die ich kenne. Von der Aufmachung her könnte es weitere geben, zu wünschen wäre es allemal. So, nun Schluß, Kavok versucht es wieder. Also, Mr. Data – "Engage..."




**Sternzeit 07041994, an Bord des Föderationsforschungsschiffs USS ASM. Eintrag ins Logbuch 1. Offizier V. Brinkmann:**










Wir befinden uns seit einigen Tagen auf der Suche nach der von Kavok entführten Enterprise. Unsere Sensoren haben im klingonischen Sektor eine große Ansammlung von Raumschiffen registriert, die eindeutig Kampfposition eingenommen haben. Wir müssen den klingonischen Kommandanten dazu bringen, die Enterprise nicht zu zerstören, da es sonst auf der Erde zu einem Aufstand der Star-Trek-Fans kommen würde. Leider ist unser bordeigener Scanner ausgefallen, und wir benötigen Eure Hilfe zur Identifikation des klingonischen Kampfschiffes "Bird of Prey". Wir konnten drei unterschiedliche Typen orten. Helft uns und nennt uns den richtigen Buchstaben. Euer Lohn wird reichlich sein, denn die Firma MB hat uns ein intergalaktisches Bonbon zur Verfügung gestellt:

**zehnmal**
**je ein interaktives Videoaktions-Brettspiel "Raumschiff Enterprise"**

Ihr erreicht uns über unsere Außenstation auf der Erde, wenn Ihr eine Postkarte mit der Lösung an folgende Adresse schickt:

**Tronic-Verlag, Redaktion ASM**
**Kennwort: Klingonen**
**Hessenring 32**
**37269 Eschwege**

Einsendeschluß ist der 31. Mai 1994 (es gilt das Datum des Poststempels). Mitarbeiter von MB und des Tronic-Verlags sowie deren Verwandte dürfen nicht teilnehmen.





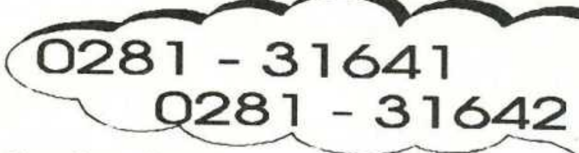

AND

PLAY

**Versandanschrift:**
**S. Geratz**
**Papenweg 15**
**46487 Wesel**

**Ladenlokale Softwarehouse:**
**46483 Wesel / Dudelpassage**
**47533 Kleve / Gasthausstgr. 12**
**47608 Geldern / Innenstadt - Glockengasse 13**

**Versandtelefon Mo.- Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr**




**Ladenpreise variieren !!!** **Fax: 0281 - 23493**



Achtung !!!!
Ab 01.06.94 neue Rufnummern:
Telefon : 02803 - 1359 oder 719
Fax : 02803 - 8161

| Titel | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| A - Train | DV | 74,95 | 84,95 |
| Aces of the Deep | | | x69,95 |
| Aces over Europe | DV | | 69,95 |
| Airlines | DA | | 69,95 |
| Alien 3 | DA | 46,95 | |
| Alienbreed 2 | DA | 46,95 | |
| Alone i.the Dark 2 | DV | | 79,95 |
| Ambermoon | DV | 79,95 | |
| **Anstoss** | **DV** | **62,95** | **62,95** |
| **Apocalypse** | **DA** | **49,95** | |
| Archon Ultra | EV | | 59,95 |
| Archon Ultra | DV | | x79,95 |
| Aufschwung Ost | DV | 59,95 | 69,95 |
| Bart versus World | DA | 46,95 | |
| Batman returns | DA | x59,95 | x59,95 |
| **Battle Isle 2** | **DV** | **i.V.** | **79,95** |
| **Beneath Steel Sky** | **DV** | **59,95** | **69,95** |
| Betrayal at Krond. | DV | | 69,95 |
| Big Sea | DA | 59,95 | 64,95 |
| Bloodstone | DV | | 59,95 |
| Bloodnet | DA | | 89,95 |
| Blue Force | DV | | 79,95 |
| Body Blows Galac. | DA | 49,95 | |
| Booly | DA | 49,95 | 54,95 |
| Brian the Lion | DA | 59,95 | |
| Bubba`n Stix | DA | 54,95 | |
| Bund.Manag. 2.0 | DV | 64,95 | 64,95 |
| Burning Steel | DV | | 77,95 |
| Burn. Steel Data je | DV | | 34,95 |
| Burntime | DV | 65,95 | 79,95 |
| Campaign 2 | DV | 65,95 | 74,95 |
| **Cannon Fodder** | **DA** | **49,95** | **59,95** |
| Caribbean Desast. | DV | x69,95 | x79,95 |
| Captive 2 | DA | 59,95 | |
| Carrier at War 2 | EV | | x79,95 |
| Chaos Engine | DA | 49,95 | |
| **Chr. Columbus** | **DV** | **74,95** | **79,95** |
| Comanche | DV | | 82,95 |
| Comanche Data 1 oder 2 | DV | | 49,95 |
| Comb. Air Patrol | DV | 59,95 | |
| Conspiracy | DA | | x89,95 |
| Cool Spot | DA | 54,95 | |
| Cosm.Spacehead | DV | 47,95 | 54,95 |
| **Crazy Sport Footb.** | **DV** | **52,95** | **54,95** |
| Cyberpunk | DA | 54,95 | |
| Cyber Race | DV | x79,95 | 79,95 |
| Damonsgate | DA | | x64,95 |
| Dangerous Street | DA | x49,95 | x49,95 |
| Dark Sun | DV | | 79,95 |
| Das Schw. Auge | DV | 69,95 | 74,95 |
| Das Schw.Aug.2 | DV | i.V. | x79,95 |
| Day of Tentacle | DV | | 79,95 |
| Deep Core | DA | 54,95 | |
| Delta 5 | EV | | 69,95 |
| Delta 5 | DV | | x79,95 |
| Dennis | DA | 49,95 | |
| Der Clou | DV | 69,95 | x79,95 |
| Der Patrizier | DV | 64,95 | 77,95 |
| **Der Planer** | **DV** | | **77,95** |
| **Der Planer Erweiterungs- Diskette** | **DV** | | **54,95** |
| Der Schatz im - Silbersee | DV | x79,95 | 84,95 |
| Detroit | EV | | x79,95 |
| Die Siedler | DV | 79,95 | x79,95 |
| Discoveries of - the Deep | DA | | x59,95 |
| Doom | EV | | 74,95 |
| Dog Fight | DA | 64,95 | |
| Doofus | DA | 49,95 | |
| Dracula | DA | x59,95 | 79,95 |
| **Dune 2** | **DV** | **49,95** | **59,95** |
| Dungeon Hack | EV | | 69,95 |
| Dungeon Hack | DV | | x79,95 |
| Eishockey Manag. | DV | 69,95 | 74,95 |
| Elder Scrolls | EV | | 69,95 |
| Elder Scrolls | DV | | x79,95 |
| Elfmania | DA | x49,95 | |
| Elite 2 | DV | 52,95 | 64,95 |
| Empire Deluxe | DV | | 67,95 |
| Eye of Beholder 2 | DV | 57,95 | 69,95 |
| Eye of Beholder 3 | DV | | 79,95 |

| Titel | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| Eye of the Storm | DA | | 59,95 |
| F 1 | | i.V. | i.V. |
| F14 Fleet Defender | DA | | 99,95 |
| Fantasy Empire SSI | EV | | 67,95 |
| Fantasy EmpireSSI | DV | | x79,95 |
| Fatal Strokes | DA | x69,95 | |
| Flashback | DV | 59,95 | 64,95 |
| Flugsimulator 5.0 | DV | | 120 |
| Forgotten Castles - Awakening | DA | | x79,95 |
| Form. One G-Prix | DA | 74,95 | 89,95 |
| Freddy Pharkas | DV | | 64,95 |
| Fury of t. Furries | DA | 52,95 | 59,95 |
| **Gabriel Nights** | **DV** | | **69,95** |
| Globdule | DA | 54,95 | |
| **Goal** | **DV** | **49,95** | **59,95** |
| Goblins 3 | DV | 66,95 | 79,95 |
| Gunship 2000 | DA | 64,95 | 84,95 |
| **Hand of Fate** | **DV** | | **64,95** |
| Harpoon 2 | EV | | x79,95 |

| Titel | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| Pinball Fantasies | DA | 52,95 | 59,95 |
| Pinball Spec.Edition | DA | 60 | |
| Pirates Gold | DV | | 87,95 |
| **Pizza Connection** | **DV** | **74,95** | **79,95** |
| Police Quest 4 | DV | | 69,95 |
| Privateer | DA | | 84,95 |
| Privateer Operation | DA | | 37,95 |
| Privateer Speech | DA | | 37,95 |
| Prince of Persia 2 | DA | | 64,95 |
| Project Terra | DV | x59,95 | |
| Protostar | DA | | 74,95 |
| Puggsy | DA | 59,95 | |
| Quest for Glory 4 | EV | | 69,95 |
| Quest for Glory 4 | DV | | x69,95 |
| Quarter Pole | DV | x59,95 | x69,95 |
| Railway Challenge | DV | | 64,95 |
| Rally | EV | x59,95 | 64,95 |
| ReturnMedusaGold | DV | x69,95 | x79,95 |
| Return of Phantom | DV | | x89,95 |
| Return to Zorck | DA | | 74,95 |

| Titel | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| **Ultima 8** | **DV** | | **84,95** |
| **Ultima 8 und Speech** | **DV** | | **119,95** |
| Victory at Sea | EV | | 79,95 |
| Wallstreet Manager | DV | | 74,95 |
| Warlords 2 | EV | | 79,95 |
| When T.World.War | DA | 69,95 | 69,95 |
| Wizn Liz | DA | 59,95 | |
| Winter Olympics | DA | 59,95 | 69,95 |
| WWF 2 | DA | 29,95 | 29,95 |
| **X - Wing** | **DA** | | **79,95** |
| **B- Wing** | **DA** | | **39,95** |
| **X-Wing Upgrade** | **DV** | | **49,95** |
| Zool 2 | DA | 49,95 | |

Sim Earth oder Sim Ant für Amiga oder PC/ DV — 39,95

## Unsere Knaller bis 03.06.94

**PC Police Quest 4 DV — 59.95**

**PC Larry 6 DV — 59.95**

**Amiga Bubba`n Stix DA — 49.95**

**Amiga Der Clou DV — 59.95**

| Titel | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| **Hattrick** | **DV** | **66,95** | **79,95** |
| Heimdal 2 | | i.V. | i.V. |
| Hired Guns | DA | 59,95 | 79,95 |
| Incredible Toons | DV | | 69,95 |
| **Indiana Jones 4** | **DV** | **49,95** | **49,95** |
| Inca 1 | DV | | 84,95 |
| Inca 2 | DV | | 84,95 |
| Indy Car Racing | DA | | 77,95 |
| In Extrtemis | DV | | x69,95 |
| Innoc. until Caught | DA | x67,95 | 79,95 |
| Jurassic Park | DV | 49,95 | 59,95 |
| K 240 | DA | x54,95 | |
| Kings Table | DA | x59,95 | x59,95 |
| Kings Quest 6 | DV | x59,95 | 74,95 |
| Lands of Lore | DV | | 59,95 |
| Larry 6 | DV | | 69,95 |
| Legacy of Sorasil | DA | 49,95 | |
| **Leg.of Kyrandia 2** | **DV** | | **64,95** |
| Links 386 Pro | DA | | 89,95 |
| Links Course je | | | 39,95 |
| Lollypop | DA | x59,95 | x72,95 |
| Lost in Time | DV | | 79,95 |
| Lothar Mathäus | DA | 59,95 | x64,95 |
| Lotus Compilation - beinhaltet Teil 1-3 | DA | 54,95 | |
| Mad News | DV | x67,95 | x79,95 |
| Maelstrom | DV | x69,95 | 79,95 |
| Magic of Endoria | DV | i.V. | i.V. |
| Master of Orion | DA | | 89,95 |
| MegaRace | DA | | x79,95 |
| Micro Maschines | DA | 47,95 | |
| Missles over Xerion | DA | 49,95 | |
| **Monkey Island 2** | **DV** | **49,95** | **49,95** |
| Morph | DA | 47,95 | |
| Mortal Combat | DA | 49,95 | 49,95 |
| **Mr. Nutz** | **DA** | **49,95** | |
| NFL Football 94 | DA | | 79,95 |
| NHL Hockey | DA | | 79,95 |
| Nomad | DA | | 54,95 |
| One Step Bejound | DA | 40 | 39,95 |
| Oscar | DA | 45 | 49,95 |
| Outpost | | | i.V. |
| Overdrive | DA | x49,95 | x57,95 |
| **Pacific Strike** | **DA** | | **84,95** |
| **Pacific Str. Speech** | **DA** | | **34,95** |
| Perihelion | DA | x64,95 | |

| Titel | | Amiga | PC |
|---|---|---|---|
| Reunion | | i.V. | i.V. |
| Rüsselsheim | | | x69,95 |
| Sam & Max | DV | | 84,95 |
| Second Samurai | DA | 59,95 | |
| Seek and Destroy | DA | 37,95 | |
| Sens. Soccer 92/93 | DV | 49,95 | 54,95 |
| Seven Cieties Gold | EV | | 64,95 |
| Shadow Caster | DA | | 79,95 |
| Silver Ball | DA | | 49,95 |
| **Sim City 2000** | **DV** | | **79,95** |
| Sim Farm | DV | | 74,95 |
| Simon t.Sorcerer | DV | 69,95 | 84,95 |
| Skidmarks | DA | 49,95 | |
| Soccer Kid | DA | 49,95 | |
| **Software Manager** | **DV** | **69,95** | **69,95** |
| Space Legends | DA | 64,95 | 69,95 |
| Spelunx | EV | | x69,95 |
| SSN-21 Seawolf | DA | | x79,95 |
| Star Trek 2 Jud.Rit. | DA | | 74,95 |
| Star Trek 2 Jud.Rites | DV | | x74,95 |
| Starlord | DA | | 89,95 |
| Stone Keep | DA | | i.V. |
| Streetfighter 2 | DA | 39,95 | |
| Strike Commander | DA | | 79,95 |
| Strike Com.Operat. | DA | | 37,95 |
| Strike Com. Speech | DA | | 37,95 |
| Stronghold | DV | | 79,95 |
| S. U. B. | DV | 59,95 | 69,95 |
| Subwar 2050 | DV | | 89,95 |
| Surf Ninja | DA | 54,95 | 59,95 |
| Superfrog | DA | 49,95 | x59,95 |
| Syndicate | DV | 59,95 | 74,95 |
| Syndicate Data | DV | i.V. | 36,95 |
| System Shock | DV | | x89,95 |
| T.F.X. | DV | | 79,95 |
| Terminater Rampage | DA | | 67,95 |
| Tie Fighter - fliege die andere Seite der Macht. Voll deutsch. | | | x89,95 |
| The Cartoons | DA | x49,95 | x59,95 |
| Tornado | DA | 59,95 | 69,95 |
| Tornado Mission 1 | DA | | 39,95 |
| Traps`n Treasures | DV | 59,95 | |
| Turrican 2 | DA | | x67,95 |
| Turrican 3 | EV | 47,95 | |
| **U.F.O.** | **DV** | | **99,95** |

## CD-Rom

| Titel | | PC |
|---|---|---|
| 7th Guest | DA | 99,95 |
| Alone in the Dark | DV | 99,95 |

**Dauerpreisknüller**
**Battle-Isle 2 DV — 84,95**

| Titel | | PC |
|---|---|---|
| C.I.T.Y. 2000 | EV | 79,95 |
| Critical Path | EV | 99,95 |
| **Comanche incl. der Data 1 und 2 - plus 10 Bonusmission.** | **DV** | **89,95** |
| Conspiracy | DV | 89,95 |
| Day of Tentacle | DV | 89,95 |
| Das schw. Auge 1 | DV | 69,95 |
| Das schw. Auge 2 | DV | i.V. |
| Goblins 3 | DV | 89,95 |
| Inca 2 | DV | 99,95 |
| Iron Helix | DV | 79,95 |
| Journemann Projekt | DV | 69,95 |
| Jurassic Park | DV | 64,95 |
| Labyrinth of Time | EV | 69,95 |
| **Lands of Lore** | **DV** | **84,95** |
| Larry 6 | DA | x74,95 |
| Lost in Time | DV | 89,95 |
| **Mad Dog Mc Cree** | **EV** | **84,95** |
| **Mega Race** | **DA** | **69,95** |
| Might&Magic Triolog. | DV | 84,95 |
| Nomad | DA | 57,95 |
| Patrizier | DV | 89,95 |
| Rebel Assault | EV | 84,95 |
| Rebel Assault | DV | x94,95 |
| Return to Zorck | DA | 79,95 |
| Rise of the Robots | | i.V. |
| Sam & Max | DV | x89,95 |
| Sam & Max | EV | 89,95 |
| **Strike Commander incl. - Operation u. Spech** | | **84,95** |
| T. F. X. | DV | 84,95 |
| Tie Fighter | EV | x84,95 |
| Tornado u. Mission | DA | 99,95 |

**Ultima 8 mit Speech DV — 114.95**

| Titel | | PC |
|---|---|---|
| Zeppelin | DV | x89,95 |

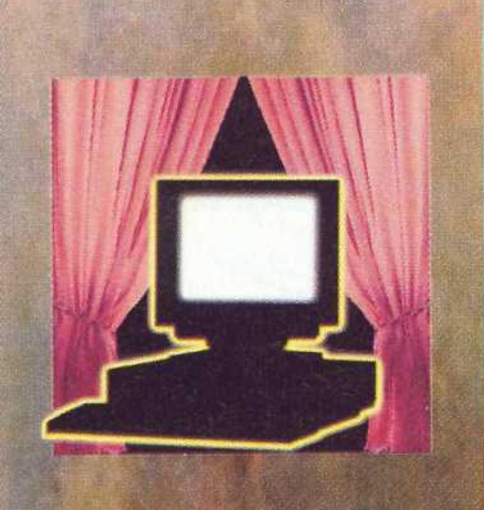
weitere CD Rom Titel vorrätig !!!!

| | |
|---|---|
| **Amiga Laufwerk 3,5" extern** | **119,95** |
| **Amiga/Atari Mouse** | **29,95** |
| **512KB RAM-Card** | **49,95** |
| **Gravis Game Pad Amiga** | **39,95** |
| **Gravis Game Pad PC** | **45,95** |
| **Gravis Joystick Amiga** | **49,95** |
| **Gravis Joystick Analog PC** | **69,95** |
| **Gravis Joystick Pro Anal. PC** | **77,95** |

**Creative Labs Soundblaster Pro 3.0 Stero — 199,-**

Versand erfolgt selbstverständlich OHNE AUFPREIS im SICHERHEITSKARTON. Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden.

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM(Zustellgebühr incl.) zuzügl. 3,00 DM Zahlkartengebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten





Magic of Endoria

# Knuddelig, knifflig, köstlich!

MEGAHIT

**MAGIC OF ENDORIA**

**PC** (386DX, 2 MB RAM, XMS oder EMS, 15 MB Plattenplatz, Maus, unterst. AdLib, SoundBlaster), **119,95 DM**, Hersteller: **Sunflowers**, 63179 Obertshausen, Muster von: **Bomico**.

**Viele, viele Spielprogramme hat es gegeben, die von uns das Etikett "Tolle Story drumrum, ödes Gameplay drinnen" bekommen haben. Ganz, ganz selten trifft man mal auf ein Spiel, bei dem es fast umgekehrt ist: Die Spielidee und das Gameplay sind so oberhypermegawahnsinnsenorm und originell, da stört jede hochgestochen drumherumgesponnene Geschichte eigentlich bloß. "Magic of Endoria" ist so ein seltener Fall, bei dem mir der Megahit-Stern wie von selbst ins Manuskript geflutscht ist. Guckt Euch bloß mal die Bilder an, dann ahnt Ihr vielleicht schon, warum.**

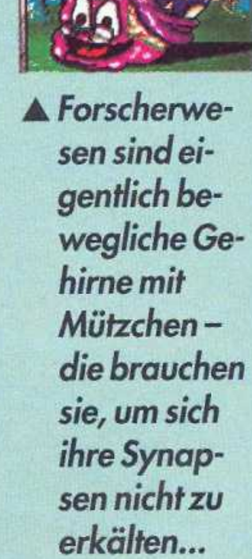
Zwei Zauberer wollen hoch hinaus – göttliche Macht, nichts Geringeres schwebt ihnen als Krönung ihrer Laufbahn vor. Doch wo findet man so etwas schon, und dann auch noch zu erschwinglichen Preisen? Aaaaber, da gibt es ja diese ehemalige Stadt Amran auf der Insel Endoria, die Anno dunnemals durch einen Vulkanausbruch völlig zugemüllt worden ist. Im Inneren des großen Schuttberges liegen ein paar Räume, denen weder glühende Lava noch deutsche Touristen etwas anhaben konnten: Tempelchen, deren jeder ein Bruchstück der Seele des gewesenen Inselgottes enthält. Wer all diese Räume besetzen kann und so ganz nebenbei ein paar entscheidende Wissensgebiete erforscht hat, bekommt Zutritt zum Mittelpunkt der verschütteten Stadt, dem Schrein, in dem der "Körper" des besagten Gottwesens frischgehalten wird. Und dort verwandelt sich der erfolgreiche Zauberer (so wie alle Erfolgreichen es früher oder später tun oder zumindest zu tun glauben) – selbst in einen Gott.

### Wettstreit unterm Berg

Ich sprach von *zwei* Zauberern. Nun ja, frei nach dem Highlander-Bekenntnis "Es kann nur Kleinholz geben" hat der Götterehrgeiz natürlich nichts mit friedlichem Streben zu tun. Vielmehr versuchen beide Kandidaten, sich gegenseitig das Leben so schwer wie möglich zu machen. Schließlich muß einer allein am Schluß die begehrten Kristallräume besetzt halten. Und die Fortbewegung unterm Berg ist auch nicht gerade die bequemste: Damit sich überhaupt irgendwer bewegen kann, muß man sich von Zwergen Stollen bauen lassen. Auch auf andere Dienstleistungen sind die Zauberer angewiesen: Forscherwesen sind nötig, um Bergwerkstechnologie, Waffen und ausgeklügelte neue Kampfmonster zu entwickeln. Prügelfähige Urcs fungieren als Söldner. Vierarmige Handwerkerkobolde richten als Tischler Arbeitsräume ein, stellen als Schmiede Waffen her oder halten als Mechaniker die Erzförderung am Laufen. Sackförmige Transporterwesen (Ihr kriegt Euch garantiert auch nicht mehr ein, wenn Ihr *die* animiert seht!) schaffen Material hin und her.

### Bloß nicht den Überblick verlieren!

Klar, daß auch Märchenwesen nicht für ein Dankeschön und ein schlabberiges Zaubererküßchen schuften. Sie wollen vielmehr Gold sehen, und das läßt man in Minen fördern. Verschiedene Erze werden zu einem Raum geschafft, den ein Handwerker vorher als Schmiede eingerichtet und in den man einen Schmied gesetzt hat, der dann Waffen herstellt, die seinem Erfahrungslevel entsprechen, sofern bereits ein Forscherwesen hinreichend über diese Waffen nachgegrübelt hat... – Wenn Ihr jetzt meint, die Zusammenhänge wären ein bißchen schwer zu verstehen, geht es Euch so wie mir, als man mir zum ersten



▲ *Forscherwesen sind eigentlich bewegliche Gehirne mit Mützchen – die brauchen sie, um sich ihre Synapsen nicht zu erkälten...*








▲ *Forscherwesen können über verschiedene Themen nachgrübeln: (von links nach rechts) Bergbau, Waffentechnik, Bautechnik, Fallen, Zaubersprüche und Energiewesen*

Review





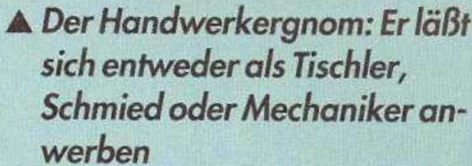
Mal die Regeln erklärte. Die Leute bei *Sunflowers*, die das Spiel herausbringen, reagierten auf mein anfangs etwas ratloses Gesicht mit der Beteuerung: "Nach ein paar Stunden Spiel hat man das alles drin und beherrscht sämtliche Zusammenhänge wie im Schlaf". Inzwischen habe ich meine ersten paarundzwanzig Stunden **Magic of Endoria** hinter mir und kann nur sagen: Sie haben tatsächlich recht. Das erste Spiel vergeigt man vielleicht, weil man zwischendurch noch immer wieder in die (ausgezeichnete) Anleitung gucken muß. Beim zweiten Spiel gibt man den Zwergen, Handwerkern, Transporteuren und spitzbemützten Forscherwesen die Anweisungen schon aus dem Effeff. Die gesamte Spielsteuerung geschieht per Mausklick mit Hilfe vieler Piktogramme. Wenn man die Bedeutung dieser Sinnbildchen dauerhaft geschnallt hat, beherrscht man das Spiel auch schon fast. Du wählst eine Figur an, gibst ihr im Befehlsbildschirm einen Auftrag oder auch gleich eine Kette von mehreren Aufträgen. Dann legt der entsprechende knuddelige Gnom auf dem Spielfeld los und tut Schrittchen für Schrittchen das, was ihm befohlen wurde – das Ganze so herzallerliebst animiert, daß es mich an die legendären Mikro-Animationen in "M.U.L.E." erinnert hat. Alles läuft in Echtzeit parallel ab: Während die erste Figur also am Ackern ist, gibst Du bereits einer anderen einen Auftrag – und so weiter. Jeder der beiden Kontrahenten im Spiel kann bis zu 70 Figuren gleichzeitig kontrollieren. Insgesamt bis zu 140 Leutchen wuseln, hüpfen, buddeln, kriechen, schleimen, blinzeln also im Extremfall gleichzeitig auf dem Spielfeld herum. Das ist schon eine Herausforderung für den Rechner; die Angaben im Produktkasten sind denn auch als absolute Mindestvoraussetzung zu verstehen. Das Programm als solches füllt bereits 1,5 MByte an Speicher. 386er gehen bei fortge-



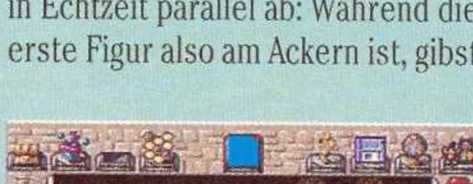




▲ *Ohne die sackförmigen Transporterwesen (Levels 1 bis 5) geht es nicht: Gold und Erze wollen transportiert werden, auch die Wissenskugel braucht spätestens am Schluß des Spiels Tapetenwechsel*

▲ *Der Handwerkergnom: Er läßt sich entweder als Tischler, Schmied oder Mechaniker anwerben*




▲ *Buntes Treiben auf dem Spielfeld: Durch Klicken mit der rechten Maustaste scrollt das Feld in alle Richtungen*







▲ *Zwerge der Levels 1 bis 5: Solange ein Zwerg in einer Mine Erz abbaut, wächst sein Erfahrungswert nicht. Es empfiehlt sich daher, die Minenzwerge hin und wieder auszutauschen*



▲ *Immer wenn ein Forscher in einem Wissensgebiet einen neuen Level erreicht hat, verkündet er dies freudestrahlend*

schrittenem Spiel spürbar in die Knie. Obgleich sich die Animationen abschalten lassen (was den Rechner entlastet, aber auch weniger Spaß bringt), kommt doch beim Spieler hier und da ein bißchen Ungeduld auf: etwa dann, wenn selbst auf einem schnellen Rechner zwischen dem Anklicken des Befehls-Icons und der Reaktion auf den Klick mal etliche Sekunden vergehen. Kämpfe spielen eine große Rolle bei "Magic of Endoria". Man führt entweder Urc-Söldner oder eigens zu diesem Zweck erforschte, aus umgewandeltem Gold in einem Energiebrunnen hergestellte Kunst-Monster gegen die Figuren des Rivalen ins Feld. Wie die vielen, vielen Zweikämpfe im Spiel jeweils ausgehen, entscheidet der Rechner von Fall zu Fall aufgrund der Angriffs-, Verteidigungs- und Waffenwerte der beteiligten Figuren zusammen mit dem Einsatz eventuell erforschter Zaubersprüche unter Mitwirkung eines gewissen Zufallsfaktors. Es ist dem Spieler nicht möglich, in einen laufenden Kampf direkt "von Hand" einzugreifen. Figuren, die einen Kampf angeschlagen überlebt haben, können ihr Lebenskraft-Konto in einem Energiebrunnen wieder auffrischen. Gerade bei diesen Dingen merkt man, daß man es bei den "Endoria"-Designern offensichtlich mit passionierten Rollenspielern zu tun hat, die mit Kampfwürfeln und Werteblöcken auf Du sind.



▲ *Eine Kampfszene: Wenn eine Figur eins auf die Mütze kriegt, gibt es einen dezenten Blitz*

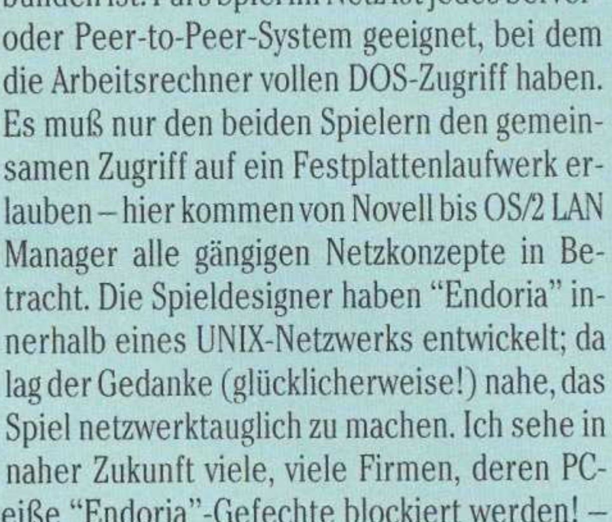
## Monster im Netzwerk!

Das Strategie-Erlebnis mit dem würzigen Schuß Rollenspiel-Spannung läßt sich gegen den Rechner ausfechten – je mehr Prozessorpower der hat, desto stärker spielt er. Den Grad der Herausforderung kann man allerdings auch einstellen.

Noch viel mehr Spaß macht die Sache gegen einen menschlichen Gegner. Voraussetzung dafür: ein zweiter Rechner, der mit dem ersten über ein Nullmodemkabel oder per Netzwerk verbunden ist. Fürs Spiel im Netz ist jedes Server- oder Peer-to-Peer-System geeignet, bei dem die Arbeitsrechner vollen DOS-Zugriff haben. Es muß nur den beiden Spielern den gemeinsamen Zugriff auf ein Festplattenlaufwerk erlauben – hier kommen von Novell bis OS/2 LAN Manager alle gängigen Netzkonzepte in Betracht. Die Spieldesigner haben "Endoria" innerhalb eines UNIX-Netzwerks entwickelt; da lag der Gedanke (glücklicherweise!) nahe, das Spiel netzwerktauglich zu machen. Ich sehe in naher Zukunft viele, viele Firmen, deren PC-Netzwerke durch heiße "Endoria"-Gefechte blockiert werden! – Um mich nun endlich kurz- und diese Review zusammenzufassen: Das Spiel ragt gerade durch seine Kombination von Elementen verschiedener Genres zusammen mit der einfach genialen Grafik aus der Masse der Spielprogramme weit heraus. Man braucht Geduld, um es zu spielen: Etwa zehn Stunden sind bis zum siegreichen Abschluß einer Partie nötig, wenn sich nicht einer der Kontrahenten extrem dämlich anstellt. Der Spielspaß ist aber speziell bei einer Netzpartie kolossal. Im Vergleich zum Übrigen hätte man dem Sound meiner Mei-



▲ *Fröhlich pfeifend geht der kleine Transporteur seinem Job nach*





▲ *Immer wenn ein Zwerg buddelt, entsteht eine kleine "Baustelle"*








▲ *Urcs sind Söldner, die durch untätiges Herumstehen an Erfahrung und Kampfkraft gewinnen – nein, jetzt kommt KEIN Beamten-Witz!*




*In dieser kleinen Galerie findet Ihr alle Rassen und sämtliche Levels der Wesen, die sich erst ergrübeln und dann im Energiebrunnen mit Hilfe von Gold "herstellen" lassen*







▲ *Wenn man eine Figur anwählt, erscheint ein Menübildschirm. Das große Bild darauf ist voll animiert und verführt regelmäßig zu glucksender Heiterkeit*

nung nach etwas mehr Mühe widmen können. Es gibt eine abschaltbare Ad-Lib-Musikuntermalung, die das ganze Spiel über einheitlich, wenn auch recht hübsch und keineswegs aufdringlich vor sich hin dudelt. Ein MIDI-Support fehlt leider ebenso wie jede Art von Geräuschen. Ich vermisse in der Schmiede ein bißchen das Zischen von Dampf, und auch am Energiebrunnen würden sich ein paar Sphärenklänge gut machen. Hier hätte man sich beispielsweise bei den sahnemäßigen Digi-Effekten des Gametek-Strategiespiels "Nomad" Anregungen holen können. "Magic of Endoria" könnte durchaus ein würdiges "Highlight des Monats" abgeben. Im direkten Zweikampf mit "Ultima VIII – Pagan" hat es diesmal gegenüber Origins Star-Rollenspiel leider den Kürzeren gezogen – aber nur ganz, ganz knapp.






▶ *Lohn der Mühe: Nach gewonnenem Spiel bedanken sich die Beschäftigten artig beim siegreichen Zauberer*




Nobel der Eingang, nüchtern und großzügig die Räumlichkeiten: Das Team von *Sunflowers* residiert im ersten Stock eines neugebauten Gewerbezentrums (fast möchte man sagen "Gewerbeschlößchens") in Obertshausen, unweit der Lederstadt Offenbach. 1993 gegründet, hat die Firma bereits zwei vielbeachtete Management-Simulationen auf den Markt gebracht: **Aufschwung Ost** und **Railway Challenge**. Ein gaggeladenes Strategie-Adventure namens **Chartbreaker** steht kurz vor der Vollendung. Man entwickelt in Obertshausen nicht in erster Linie selbst, sondern arbeitet mit Entwicklungsteams überall im Lande zusammen. Die Projekte, die das Sunflowers-Team unter seine Fittiche nimmt, werden dann hier veredelt, begleitet, getestet, immer wieder verbessert und "marktfein" gemacht. **Magic of Endoria** entstammt der erfahrenen Softwareküche der im Ruhrgebiet ansässigen *German Design Group* unter Rüdiger Rinscheidt (Kenner erinnern sich vielleicht noch an **Conquistador** aus dem Jahr 1991 und **Erben des Throns** von 1992). Die Idee zum Spiel entstand im Herbst 1992 aus der scherzhaften Frage, wo eigentlich all die Gänge und Stollen in den vielen "Dungeons..."-Rollenspielen herkämen, wer sie wohl angelegt haben mochte und warum eigentlich. Im Januar 1993 gingen dann die Entwicklungsarbeiten los. Andreas Adamek von der GDG dachte sich die phantastischen Wesen für "Endoria" aus und erfüllte sie mit Leben der putzigsten Art.

Die Firma Sunflowers übernahm dann die Projektleitung und das Testing, kümmerte sich um die produktionstechnische Seite und steuerte noch den einen oder anderen Verbesserungsvorschlag bei. So war zum Beispiel die ursprüngliche "Belohnungssequenz" bei gewonnenem Spiel ausschließlich an das Heroisch-Bombastische der Drumherum-Story angelehnt und ließ die heitere Knuddeligkeit, die das ganze übrige Spiel durchzieht, vermissen. Die Sequenz, die jetzt zum endgültigen Spiel gehört, ist hingegen echt niedlich anzusehen, vereint nochmal all die ulkigen Rassen, die im Spiel auftauchen, und erinnert mit ihrer Huldigung für den Spieler ein bißchen an den Abspann der unsterblichen 8-Bit-Version von **Kaiser**. Wie bei allen anderen Sunflowers-Produkten läuft auch bei **Magic of Endoria** der Vertrieb exklusiv über den großen deutschen Spieledistributor Bomico. Die Auslieferung des Spiels beginnt in diesen Tagen.

▲ *Gruppenbild mit Dame: (v. l. n. r.:) Rüdiger Rinscheidt von der GDG, Anja Melzer von Bomico, Jürgen Kiel, Arne Peters und Lothar Mahler von Sunflowers*



▲ *Die oberste "Sonnenblume": Ralph Becker hat mit "Endoria" Grund zur Freude*

## Ein paar kleine Tips für hoffnungsvolle Zauberer

– Schon beim Anlegen der ersten Räume lassen sich Risiken vermeiden: Wer Räume und Gänge direkt am Spielfeldrand baut, kann in jedem Fall schon mal Angriffe von einer Seite ausschließen.

– Türen bieten eine weitaus bessere Sicherung als Fallen: Zum Abbauen einer Tür ist immer ein Zwerg mit mindestens dem Erfahrungslevel erforderlich, der dem Technologielevel der Tür entspricht. Ein solcher gegnerischer Zwerg kann aber durch die betreffende Tür hindurch ohne jede Gefahr angegriffen und ausgeschaltet werden, selbst wenn sich Kampfwesen des Gegners zum Schutz hinter ihm befinden – für die Dauer des Türabbaus dürfen diese nämlich die "Baustelle" nicht betreten. Auch wenn es dem Gegner gelingt, Türen abzubauen, so hält dies doch seine Figuren eine hübsche Zeit lang auf.

– Forscher haben die Angewohnheit, ein zugewiesenes Wissensgebiet bis zum Erbrechen durchzugrübeln, auch wenn sie längt den höchstmöglichen Level erforscht haben. Es erfolgt keinerlei Meldung. Man sollte also darauf achten, ihnen rechtzeitig ein neues Forschungsthema zuzuweisen. Die höchsten möglichen Level für die verschiedenen Wissensgebiete stehen im Programmhandbuch.

– Um einen Kristallraum als erobert zu markieren, braucht man nicht den teuersten und bestbewaffneten Urc dort zu postieren. Hat ein Zwerg den Raum hinreichend mit Türen gesichert, genügt es, ein ganz billiges Energiewesen (etwa einen Level-1-Kriecher) oder, falls vorhanden, einen noch ganz schwachen Urc dort zu stationieren. Hat er durch Herumstehen einen genügend hohen Erfahrungslevel erreicht, ist es sinnvoller, ihn für Kampfeinsätze zu verwenden und im Kristallraum durch eine schwächere Figur ablösen zu lassen.

– Es rechnet sich nicht, schwache Energiewesen zu produzieren und in Kampfeinsätze zu führen. Sie stellen dort nur nutzloses und viel zu teures Kanonenfutter dar. Bei Kämpfen machen Energiewesen erst ab einem Level-2-Hüpfer mit Zauberspruch wirklich Sinn. Es lohnt sich, darauf zu sparen.

– Die Anleitung zum Spiel empfiehlt, Urcs auf Patrouille zu schicken, also im Befehlsmodus eine Wegschleife zu programmieren. Besser ist es, diese Kampfwesen einfach irgendwo hinzustellen, denn nur so wächst ihr Erfahrungswert automatisch. Wirbt man einen Urc an, so entsteht er irgendwo im Wissensraum. Wenn man sein Eigenschaftsprofil auf "Angriff" gesetzt hat und ihn einfach unbehelligt stehen läßt, bildet er eine wirksame Bewachung für den Wissensraum und steigt mit der Zeit automatisch im Erfahrungslevel.

– Mehr als einen Energiebrunnen braucht man nicht, um das Spiel zu gewinnen. Auch wenn es dem Computer als Gegner Spaß zu machen scheint, Dutzende davon anzulegen – es ist viel ökonomischer, bloß einen zu bauen, und zwar möglichst in die Nähe des Wissensraumes. Durch ein paar lässig hingestellte Urcs läßt er sich dann leicht mitbewachen. Auf je mehr Energiebrunnen ein Spieler seine Goldtransporte verteilt, desto niedriger ist logischerweise das Energiekonto in jedem einzelnen Brunnen.

– Sollte ein eigener Energiebrunnen angegriffen werden, empfiehlt es sich, die Kampfhandlungen möglichst schnell in einen Nachbarraum oder -gang zu verlegen. Ein Energiebrunnen kann nämlich nur durch gezielte Zwergenarbeit oder durch aktive Kämpfe zerstört werden, nicht durch gegnerische Kampfwesen allein.

– Will man dem Gegner besonders übel mitspielen, zerstört man durch ein paar Kämpfchen seinen Wissensraum, ohne die darin enthaltene Wissenskugel kaputtzumachen. Der Gegner kann nun keine neuen Wesen anwerben; da aber die Wissenskugel selbst noch intakt ist, kann auch kein Tischler den Raum wieder restaurieren. Man muß nur verhindern, daß ein gegnerisches Transporterwesen die Kugel abholt und in einen intakten Wissensraum verfrachtet.

– Wenn ein Wesen in akuter Gefahr oder sehr stark geschwächt ist, sollte man nicht lange im Befehlsbildschirm herumfuhrwerken, um es in Sicherheit zu bringen, sondern es einfach sofort entlassen. Man kann es anschließend gleich wieder anwerben; es erscheint dann im eigenen Wissensraum mit allen Eigenschaften, die es vorher gehabt hat. Wenn man den Energiebrunnen gleich neben den Wissensraum baut, ist dies auch die schnellste Methode, um abgekämpfte Urcs wiederherzustellen – sie brauchen dann ja nur ein paar Schritte, bis sie ihre Lebenskraft wieder aufladen können.

– Das obere Stockwerk ist insgesamt sicherer als das untere. Wird ein Gang oder Raum von unten angegraben, läßt sich das Loch mit einer Bodenplatte leicht dichtmachen. Kriegt man dagegen im unteren Stockwerk ungebetenen Besuch von oben, so läßt sich ein solcher Zugang nicht wieder schließen, ohne daß sich ein Zwerg dazu erst selbst nach oben in den feindlichen Stollen bemüht (und sich dort größter Gefahr aussetzt). Allein aus diesem Grund empfiehlt es sich, Forschungsräume in der oberen Etage einzurichten.

– Wenn man das Spiel mit dem Parameter L startet ("Start L"), werden bei jeder Figur die Lebenskraftpunkte angezeigt.

## F-14 FLEET DEFENDER

**PC** (386/33, VGA, 4 MB RAM), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.



Und wieder hat sich MICROPROSE einen Jet zum Simulieren vorgenommen. Irgendwelche Ähnlichkeiten mit F-15 III sind nicht zufällig.

# Fasten Seatbelt

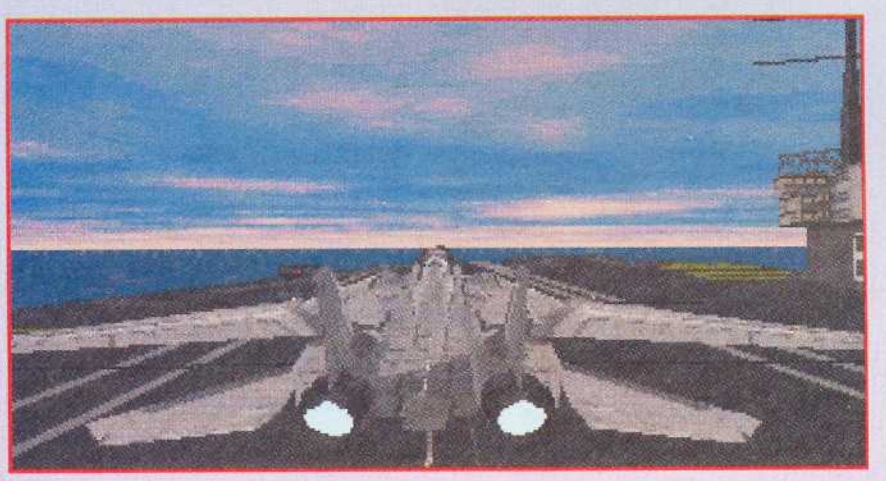
Was waren das noch für Zeiten, als man mit der F-15 im Golfkrieg mitmischen konnte! Derzeit gehörte F-15 III mit Sicherheit zu den besten Flugis am Markt. Doch seitdem (Test in ASM 2/93) ist eine Menge passiert. Strike Commander, TFX, Aces over Europe und Konsorten zeigten neue Wege. Jetzt kommt **F-14 Fleet Defender** von Microprose.

Die hochgesteckten Erwartungen werden gleich nach der Installation gebremst. Nur in Sachen Grafik und Sound hat sich ein bißchen was getan. Bei den Grundbedürfnissen eines Flugifreaks bleibt die Firma auf dem Boden der Tatsachen. Einen Missionbuilder sucht man vergebens. Lediglich Einzelmissionen in drei Szenarien (Nordkap, Mittelmeer und Ozeanien) oder die komplette Campaign stehen zur Auswahl. Auch bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads habe ich nur Standards gefunden.

Zum Spiel: Nach der Missionswahl dürfen sich Spieler eine von einem guten halben Dutzend Standardbewaffnungen aussuchen, bevor sie mit ihrer Maschine auf das Katapult des Trägers geschoben werden. Nachbrenner rein, und ab geht die Luzie. Die ersten "Bandits" sind schnell ausgemacht. Also 'ne Sidewinder in den Stahlwanst des Gegners oder doch besser aus sicherer Entfernung eine Phoenix losschicken – reine Geschmackssache.

Groß ist die Auswahl an Waffen aber nicht. Drei verschiedene Air-to-Air-Missiles und die Bordkanone stehen zur Verfügung. Was, wie, keine Bodentargets? Nein! Nur Luft zu Luft, schließlich heißt das Spiel "Fleet Defender" und nicht "Earth Defender".

Gewohnt komplex ist die Steuerung. Für jeden Pieps, den man lassen will, gibt's eine Taste. Neu für Microprose dürfte die frei wählbare Sicht sein, die ähnlich wie bei Strike Commander einen fließenden Rundumblick erlaubt. Jedoch ist die Lösung, alles auf die Tastatur zu legen, für meine Verhältnisse zu kompliziert; im Dogfight darauf zurückzugreifen, gelingt mir kaum. Eine Modemfunktion, wie zum Beispiel bei F-15 III, fehlt gänzlich. Die Grafik jedoch hat sich vor allem beim Flieger selbst und bei Explosionen merklich verbessert. Bitmap heißt hier das Zauberwort. Der Erdboden mußte eine Texturemapping-Tortur über sich ergehen lassen. Soundtechnisch ließ man sich auf dezente Sprachausgabe ein, ansonsten bleibt alles beim alten.



▲ *Außenansichten dürfen bei keinem Flugi fehlen*

Mir persönlich gefällt F-15 III um Längen besser. Nicht zuletzt, weil man über Bodenziele herfallen kann – eine Option, die bei F-14 leider gestrichen wurde. Für die Dogfighter unter Euch könnte es trotzdem ein Leckerbissen sein. Schließlich gibt's nämlich für alle Käufer auf Wunsch noch ein Kampagnenbuch und eine Zusatzdisk, und das ist auch nicht schlecht.

*Sicher auf der Nimitz gelandet* ▶



◀ *Nachbrenner rein, und los geht die "Bandit"-Hatz*

*Rumms: Mit schönen Bitmaps werden die bösen Buben zerlegt* ▼





**Urteil: 9** GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 10 |
| Sound: | 8 |
| Ablauf: | 9 |
| Realitätsnähe: | 9 |
| Steuerung: | 8 |

Keine Bodenziele, nur Luftkämpfe; nach F-15 III hätte ein wenig mehr drin sein können






**Einer der "Väter" des Strategiespiels kehrt mit Elan zurück auf die Monitore: Empire. In einer Deluxe-Version zeigt der Oldtimer so manchem Newcomer, wie man richtig Krieg spielt.**

Empire Deluxe heißt die neue (alte) Version eines berühmten Strategierenners. In einer Art Rüstungs- und Kriegswettkampf können bis zu sechs Spieler versuchen, jeweils ein eigenes Imperium aufzubauen und den "Gegnern" durch Taktik und Strategie das Pseudoleben schwer zu machen.

Man bekommt eine Stadt in einer etwas unwirklichen Landschaft zugeteilt. Diese Stadt besitzt eine Produktionseinheit, die man nach Bedarf einsetzen kann. Die Grundproduktion erzeugt "Armeen", die für spätere Kriegsspiele gebraucht werden. Des weiteren kann man verschiedene Schiffe bauen, um damit Truppen auf andere "Kontinente" und damit in die Nähe der dort sitzenden Städte zu bringen. Diese Städte mit dem Status "neutral" kann man erobern und ihre Produktionskapazitäten für sich selbst einsetzen. Je nachdem, wie geschickt man die Ressourcen der Produktion einsetzt, erhält man mehr oder weniger schnell ein Imperium. Ziel des Spiels ist es, alle feindlichen Imperien zu besiegen.

Empire Deluxe liegt dem Paket in einer DOS- und einer Windows-Version bei. Außerdem bekommt man gratis noch eine Szenario-Disk mit auf den Weg. Das Game läßt sich auf unterschiedliche Arten spielen. Erstens: lokal am heimischen Rechner, indem man sich als Gegner den Computer in unterschiedlichen Spielstärken nimmt. Man kann natürlich zweitens so auch mit menschlichen Mitspielern klar kommen. Des weiteren läßt Empire Deluxe Verbindungen über die serielle Schnittstelle zu. Ihr könnt ein Nullmodemkabel oder eine Verbindung über Modem benutzen. Übertragungsgeschwindigkeiten bis 14400 bps werden unterstützt.

▲ *Kadett zur See Borngießer kurz vorm Absaufen*

Die dritte Einsatzmöglichkeit ist das Spiel via LAN. Der Server wird vom Programm automatisch erkannt, einer der Spieler wird zum "Spielleiter", der die anderen als "Slave-System" führt. Diese letzte Möglichkeit macht bei Empire Deluxe den meisten Spaß.

Über die Grafik gibt es nicht viel zu berichten, die Teilnehmer bekommen unterschiedliche Farben und werden durch unterschiedliche Symbole dargestellt. Empire Deluxe stellt sich wie ein Brettspiel für den Computer dar. Aber gerade die Schlichtheit macht irgendwie auch den Reiz des Spiels aus – selbst wenn das Thema immer noch für Stirnrunzeln sorgt. Aber das steht ja wieder auf einem anderen Blatt.

**EMPIRE DELUXE**

**PC, PC-CD-ROM, 99,95 DM,** Hersteller: **New World Computing**, USA, Muster von: **Softgold**.



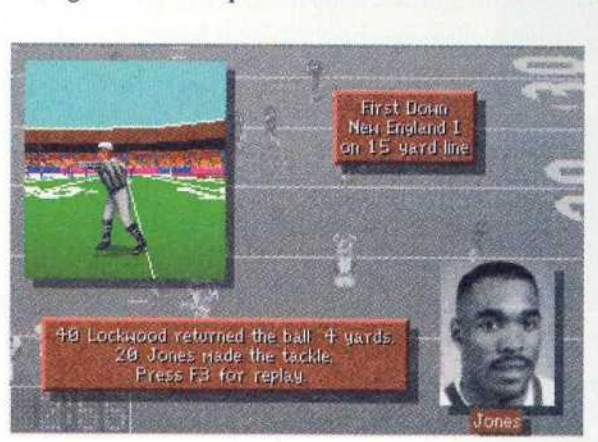

# Her mit dem Ei

**UNNECESSARY ROUGHNESS**

**PC, 100 DM,** Hersteller: **Accolade**, USA, Muster von: **Die Cassette**

**Preisfrage: Berge von Popcorn, unzählige Büchsen Bier und Cola – wo bin ich? Ganz klar, im Wohnzimmer einer amerikanischen Familie zu Zeiten des Superbowl.**

American-Football-Simulationen sind groß im Kommen. Hier hat sich die Firma Accolade einen Namen gemacht und präsentiert nun mit Unnecessary Roughness ein neues Game aus der Sparte. Auf den ersten Blick fällt die Super-VGA-Unterstützung ins Auge, jedoch benötigt ein geneigter Spieler auch einen entsprechenden Vesa-Treiber, um in den Genuß zu kommen. Der erste, gute Eindruck wird jedoch gleich etwas geschmälert, denn mit einem Otto-Normal-Rechner ist der Grafikaufbau der 256 Farben doch schnarchend langsam und trübt das Bild schon beträchtlich. Das ganze Game präsentiert sich sonst in einer recht ansehnlichen 3D-Perspektive. Die einzelnen Aktionen der Spieler lassen sich dabei gut beobachten. Die Steuerung ist passabel. Was die technischen Kniffe und die Umsetzung anbelangt, bietet Unnecessary Roughness jedoch eher Hausmannskost. Nichts weltbewegend Neues wurde eingebaut, trotzdem ist es eine sehr realistische Sportsimulation, die auf unnötigen Ballast verzichtet.




▲ *Das Playbook stellt reichlich taktische Kniffe zur Verfügung*

Konsequent wurden die wesentlichen Elemente des American Football wie Taktik und Training umgesetzt. So könnt Ihr Euch beispielsweise auf das Trainieren konzentrieren und den Computer spielen lassen. Ein Playbook gibt Euch als Trainer die nötigen taktischen Hinweise. Oder aber Ihr laßt Euch auf eigene taktische Geplänkel ein und übernehmt selbst den Part der Spieler auf dem Feld. Rund 24 Mannschaften stehen zur Auswahl, wobei Ähnlichkeiten zur NFL durchaus beabsichtigt sind. Auffällig ist auf jeden Fall der integrierte Editor, mit dem Ihr Euch eigene Ligen und Teams zusammenstellen könnt. Dort können selbstverständlich auch die Spielwerte der einzelnen Spieler verstärkt oder geschwächt werden.



**Urteil: 8** – ANNEHMBAR

| | |
|---|---|
| Grafik: | 9 |
| Sound: | 8 |
| Ablauf: | 8 |
| Realitätsnähe: | 9 |
| Steuerung: | 8 |

Gute Ansätze, aber nichts Weltbewegendes

**Wer den Stab des Chaos wieder zusammensetzen möchte, sollte gut zu Fuß sein. Bethesdas neuestes Rollenspielepos wirft mit Superlativen nur so um sich. Insgesamt vierhundert Städte müssen ambitionierte Abenteurer besuchen, bis alle Rätsel gelöst sind. Aber entspricht Quantität hier auch Qualität, oder artet das Game eher in einen Belastungstest für Mauskugeln aus?**

# I'm Walking

*◄ Hier kann man durch den Nebel laufen und sich dabei mit Monstern raufen*

**ARENA – THE ELDER SCROLLS**

**PC, 99,95 DM**, Hersteller: **Bethesda Softworks**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Etwas ist faul im Staate Tamriel. Diese Feststellung muß der junge Held Talin machen, als er mit brummendem Schädel in den Verliesen der Hauptstadt aufwacht. Das letzte, woran er sich klar erinnern kann, ist ein Knüppel, der sich mit hoher Geschwindigkeit auf seinen Kopf zubewegt hat. Jetzt sitzt er hier in einer dunklen Zelle und hat keinen rechten Plan, wie es weitergehen soll.

Während Talin noch schwer am Grübeln ist, füllt sich der Knast mit blendend hellem Licht, und ein weiblicher Geist erscheint. Die Lichtgestalt gibt sich als seine alte Freundin Ria Silmane zu erkennen. Dummerweise wurde die Gute unlängst umgebracht und geistert nun in gewichtsreduzierter Gestalt durch die Gegend.

Eigentlich ist der Herrscher von Tamriel, Uriel Septim der Siebente, ja ein ganz netter Regent, und es ist eher untypisch, daß er Leute umbringen und in Kerker stecken läßt. Ria weiß jedoch zu berichten, daß der böse Jagar Tharn, seines Zeichens oberster Kampfmagier von Tamriel, hinter dem Ganzen steckt. Der versucht nämlich gerade, die Macht über das Land an sich zu reißen, und er hat vorsichtshalber alle potentiellen Störenfriede von der Bildfläche verschwinden lassen. Normalerweise kümmert sich ja der Ältestenrat um solche Putschversuche. Allerdings greifen die Alten erst ein, wenn der Ring des Königs meldet, daß sein derzeitiger Besitzer verschieden ist. Jagar Tharn hat den rechtmäßigen Herrscher jedoch in eine andere Dimension verbannt, so daß die Ältesten den Schwindel gar nicht bemerken.

Glücklicherweise kann man dem Thronräuber mit dem Stab des Chaos ins Handwerk pfuschen. Dieser Stab ist in acht Teile zersägt, die irgendwo in Tamriel versteckt sind. Da Ria einen Schlüssel für die Zelle hat und weil gerade nichts anderes auf dem Terminplan steht, macht sich Talin auf, um die acht Teile zusammenzufügen, Uriel zu befreien und Jagar in die Schranken zu weisen.

## It's a long way

Bis dahin ist's jedoch ein weiter Weg. Wenn man sich die "Leistungsdaten" von Arena ansieht, schlackern Rollenspieler mit den Ohren. 400 Städte inklusive Dungeons, 2500 magische Objekte, aus denen sich nahezu unendlich viele Zaubersprüche basteln lassen, 150.000 Worte Textstory und 18 verschiedene Charaktertypen: Das sind die Eckdaten des Spiels. Das Ganze präsentiert sich in 360-Grad-Realtime-Grafik mit 256 Farben, Witterungsverhältnissen, Jahres- und Tageszeiten.

Ähnlich wie schon bei "Terminator Rampage" wurde wieder eine flinke 3D-Engine verwendet, um ein butterweiches Gameplay zu ermöglichen. Allerdings hat die Grafik einiges zugelegt. Der Detailreichtum der Labyrinthe und Städte ist nahezu unfaßbar. Wenn man jedoch bei voller Detailstufe in einer vernebelten Stadt mit mehreren Goblins eine Keilerei anzettelt, kommt der Spielfluß ganz gut ins Ruckeln. Über die Optionen läßt sich einiges tricksen. Die 4 im Prozessornamen sollte man allerdings mindestens haben. Dafür bekommt man dann auch eine Full-Screen-Ansicht geboten und kann sich in Echtzeit mit den umherirrenden Monstern rumfetzen.

Die Steuerung des Games ist einfach genial. Mit der linken Maustaste rennt unser Held in die angegebene Richtung, öffnet Türen und Kisten und nimmt Gegenstände auf. Mit der rechten Taste steuert man den Waffenarm und drischt auf jeden ein, der im Weg rumsteht. Über ein Inventory-Menü kann man die Spielfigur in Barbie-Manier mit allerlei gefunden Rüstungsteilen ankleiden und mit diversen Hieb-, Stich- und Schußwaffen bestücken. Dialoge mit anderen Figuren werden über ein Dialogmenü geführt; auch hier benötigt man die Tastatur nicht. Lediglich der vollautomatische Kartenzeichner kann über Texteingaben mit Legenden gefüttert werden.

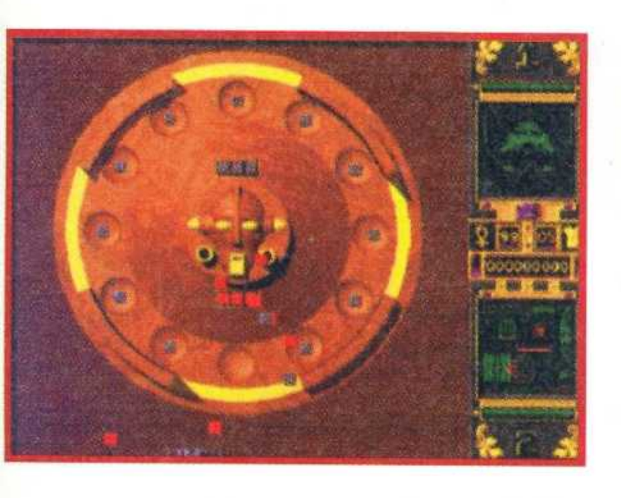
## Das Wahandern...

Wenn man sich überlegt, daß die acht Teile des Chaos-Stabs in vierhundert Städten versteckt sind, kommt man relativ schnell darauf, daß die Rätsel und Spuren bei Arena ziemlich dünn gesät sind. So besteht der Heldenalltag hauptsächlich aus Laufen, Nebenjobs erfüllen, Karten malen, Orks umhauen und daraus, mit der verdienten Gage neue Ausrüstung zu kaufen. Immer wieder taucht der Geist von Ria auf, die den einen oder anderen Hinweis hat und den Helden ermahnt, seine Hauptaufgabe zu erfüllen. Bei dem Umfang des Spiels wäre ein klein wenig mehr Abwechslungsreichtum schon wünschenswert.

Die Kartographen und Monster-Basher unter den Rollenspielern werden ihren Spaß haben. Wer allerdings mehr auf knackige Rätsel steht, hat von der Lauferei ziemlich schnell die Nase voll.



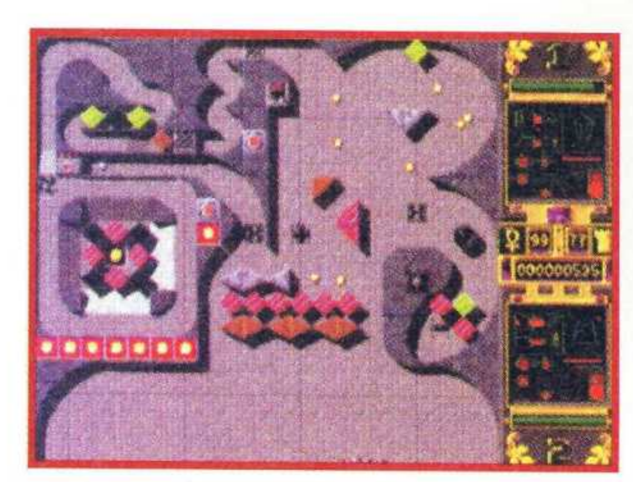


# NOCH'N BREAKOUT

**So was hat ja noch gefehlt: Der Klassiker Breakout wird wieder einmal geklont.**

**B**reakline heißt das neue Game von Mindscape und hat nicht nur eine Namensähnlichkeit mit Breakout, einem der Klassiker auf dem Spielemarkt. Acht Stages (jedes mit zehn Levels) müssen absolviert werden. Mit Hilfe des Paddles müssen der oder die Bälle nach oben gedozt werden, wo sie Steine zerschlagen sollen. Ist bekannt, klar, weiß ich. Also, was ist neu? Extras? Nein, alles hatten wir irgendwie schon: Steine, die mehrfach getroffen werden müssen, Steine, die Extras freigeben und Was-weiß-ich-nicht-alles. Gab's schon, wird's immer geben. Noch nicht gesehen hatte ich allerdings, daß auf dem Paddle zwei Kanonen montiert sind, die weitere Kugeln mit unterschiedlichen Effekten abschiessen können. Das macht aber immer noch kein tolles Game, ebensowenig wie die etwas lasche Super-VGA-Grafik oder die in 2000 Amiga-Animationen gehörten Sounds. Aberwitzig ist es dagegen, das Spiel mit einer hanebüchenen, endlos langen Hintergrundstory zu verkaufen. Der Spieler muß doch tatsächlich den Galaxienherrscher "Trader" aus seinen Festungen ballern. Also nichts Besonderes an der überlaufenden Breakout-Front. Wer noch keins hat, kann sich das mit dem Kauf überlegen oder aber in der Shareware forschen, da gibt's die Dinger im Dutzend billiger.


▲ *Hurra, ein neues Breakout darf die Spieler langweilen*

## BREAKLINE

**PC** (386/25, 2 MB RAM, SVGA), **ca. 60 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.



## BRIAN THE LION

**Amiga 1200, ca. 90 DM**, geplant für: **Amiga CD32**, Hersteller: **Reflections/Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Gut gebrüllt, Löwe!*

# Ab in die Wüste

**Der Löwe, der Löwe, der Löwe ist los... – Dieser nette kleine Song der Augsburger Puppenkiste klingt mir noch im Ohr. Um einen ähnlich coolen Löwen geht es in Psygnosis' neuestem Plattformspiel "Brian the Lion".**

Das englische Label Reflections hat **Brian the Lion** entwickelt, und Psygnosis vertreibt das neue Plattformspielchen, das der Nintendo-Größe Super Mario das Wasser reichen will. Ein mutiger Wunsch; wir werden sehen, inwieweit er sich in die Realität umsetzen läßt.

Das Game ist auf allen gängigen Amigaplattformen zur gleichen Zeit entwickelt worden, bis hin zum Amiga CD32. Die Programmierer haben es sich zum Ziel gesetzt, die jeweiligen Möglichkeiten der einzelnen Systeme optimal zu nutzen und ein bißchen das Konsolenfeeling herüberzubringen.



▲ *Richard Möwenschmerz... – ääh, Löwenherz*

Ob die Programmierer wohl auch Fans der Augsburger Puppenkiste sind? Oder haben sie eher Daktari im Fernsehen mit Leidenschaft angeschaut? Irgendwie kommt mir der gute Brian, unser Pixelheld in diesem Spiel, wie eine gute Mischung aus beiden vor.

Brian ist ein alter, zäher Löwe, dessen Freund gekidnappt worden ist. Wie es sich für einen guten Löwen gehört, läßt er natürlich Freunde nicht im Stich. So macht er sich auf die Suche nach dem verschwundenen Kameraden. Daß das Ganze selbstverständlich nicht ganz einfach ist, dafür sorgen die reichlich vertretenen Monster, Bösewichter und sonstige Baddies, die sich unserem wackeren Brian immer wieder aufs Neue in den Weg stellen.

## Clarence läßt grüßen

Durch rund 45 Levels muß sich der König der Tiere kämpfen. Dabei tritt er in ständig wechselnden Szenarien auf, die sehr großzügig und farbenfroh gezeichnet sind. Jedes einzelne Level ist noch dazu in mehrere Abschnitte unterteilt und endet meist in einem Bonuslevel, wo es reichlich Goodies, Leben und weitere Extras einzusammeln gibt. Ein großes Hindernis stellt allerdings die knapp bemessene Zeit dar, gegen die Brian antreten muß. Schafft er es nicht, innerhalb des Zeitlimits ein Level zu beenden, kommt er nicht in das Bonuslevel und somit auch nicht weiter. Ganz im Stile von Super Mario oder Sonic rennt und hüpft Ihr die meiste Zeit durch die Gegend, bekämpft hier einen Unhold, sammelt dort Goodies ein – alles immer mit dem Bild des Freundes vor Augen. Dabei kennt Brian aber auch so einige Tricks und Kniffe: Sein unbeschreiblich lauter Wüstenbrüller hat schon manchen Wüstling in die Wüste geschickt. Brian läßt nichts aus, um sich geschickt in Szene zu setzen. Ein kleiner Tip: Ihr solltet Euch in groben Zügen die Route eines Levels einprägen, denn – wie bereits gesagt – das Zeitlimit hängt wie ein Damoklesschwert über Euch. Saust es nieder, dann hilft Euch Euer Plan beim nächsten Versuch.



▲ *Tschulligung, sind das hier die Osterinseln?*

Mir haben besonders die farbenprächtigen Szenarien gefallen, die durch den Dschungel hin zu den Rocky Mountains und in eine märchenhafte Unterwasserwelt führen. Auch der Sound ist nicht von schlechten Eltern. Allzuviel Neues oder gar Trendsettendes hat das Game allerdings nicht zu bieten.



*Hey, selbst wenn Du ein Schlagbaum bist: Beißen gilt nicht!* ▼







Rollenspiele haben meist ein mittelalterliches Outfit. Man sieht sich von Rittern, Königen, Burgfräuleins und Fabelwesen umgeben und kämpft mit Schwertern und Lanzen. Nicht so bei Perihelion...

**PERIHELION**

**Amiga** (1 MB RAM), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

# Irgendwo im Weltall

Auf einem Planeten, auf dem ein atomares Inferno stattfand, wächst für lange Zeit gar nichts mehr, vor allem kein neues Leben. Erst in einer fernen Zukunft wird es wieder Unruhe geben, hervorgerufen durch neue Spezies, aber auch durch Versuche, dem Leben das letzte Geheimnis zu entreißen. So auch auf dem Planeten Perihelion.

Die Genetik spielt auf dieser Welt eine übergeordnete Rolle. Es ist die Wissenschaft, die nicht nur den meisten Ruhm und die meisten Erkenntnisse, sondern auch das meiste Geld bringt. Die Genetik ist auch die Ursache für viele neue Spezies, die Perihelion bevölkern. Aber auch manche Gefahr brachte die atomare Katastrophe hervor. Die schlimmste ist die der "Ungeborenen", die nie eine Chance auf ein selbständiges Leben hatten.

Im Spiel **Perihelion** wirst Du mit der Aufgabe betraut, Dich mit den diversen Ärgernissen auseinanderzusetzen, die den gleichnamigen Planeten bedrohen. Die destruktiven Kräfte versuchen natürlich, den Planeten von einem Unglück ins nächste zu stürzen. Ihr spielt Finian – den Helden der Story – und müßt eine Truppe von Leuten aufbauen, die über hervorragende Eigenschaften in bezug auf Wissenschaft, Technik und Psyche verfügen. Sie werden die Retter des Planeten sein.

Das Spiel setzt sich aus den bekannten Rollenspielelementen zusammen: Eine Party zusammenstellen, reisen, Erfahrungs- und Kampfpunkte sammeln und sich langsam aber sicher auf das Endziel einpendeln. Grafisch wird einiges geboten. Das Spiel erinnert ein wenig an Frank Herberts Erfolgsromane über "Dune" ("Der Wüstenplanet"), und die Grafik tut das auch. Spielablauf und -aufmachung sind sehr gut, gespielt wird mit der Maus. Die Handlungsebenen teilen sich in die Aktionen auf, Kämpfe werden in der Art eines Strategiespiels dargestellt.

▲ *Seltsamer Planet, dieser Perihelion*



▲ *Noch seltsamer sind die Angehörigen der Heldentruppe*

Perihelion könnte ein Renner wie Ambermoon werden. Das Game läuft – soweit festzustellen war – auf allen Amiga-Rechnern. Zusätzlich zum Spiel gibt es ein ausgiebiges Handbuch, und eine Begleitstory verrät Näheres über das Spiel und den Planeten.

Negativ ist – wie schon angedeutet – das Diskettenwechseln. Festplatten für Amiga-Rechner scheinen in Great Britain noch ferne Zukunft zu sein.



# Damals im Bombenhagel



## 1942

PC, ca. 130 DM, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

**Im Jahre 1942 war auch der Südpazifik Schauplatz eines unerbittlichen Krieges. Gekämpft wurde zu Wasser und in der Luft – auf Flugzeugen und Schiffen lieferten sich die Mannschaften erbitterte Schlachten.**

Zurück in das Jahr 1942 schickt uns das gleichnamige, neue Microprose-Programm. Schauplatz: südliche Pazifikregion. 1942 ist die computerisierte Umsetzung des Themas "2. Weltkrieg – Kämpfe zwischen den USA und Japan". Der historische Hintergrund ermöglicht ein genauso historisches Szenario. 1942 teilt sich in mehrere Spielvarianten auf, einmal taktisch, einmal Einzelmission und einmal Komplettmissionen.

Im Strategieteil übernimmt man eine der beiden gegeneinander kämpfenden Flotten und versucht, die besseren strategischen Züge hinzubekommen. Die Positionen werden als Punkte auf einer Karte vermerkt, die auf einem Flugzeugträger stationierten Aufklärungsflugzeuge können in einem bestimmten Umkreis operieren. Man kann aus dem Spiel heraus in die Rolle eines Piloten schlüpfen, der im Rahmen des Spiels agieren muß. Im zweiten und dritten Teil bietet sich die Chance, eine Karriere als Heldenpilot zu starten. Dazu muß man schnell und zielsicher reagieren und die anstehenden Missionen, auch tatsächlich erfüllen. Einige Missionen beschränken sich auf das Ausspionieren feindlicher Einheiten, bei anderen wiederum muß man schon ordentlich "draufhauen".



▲ *Nachtflug zum Ziel*

1942 ist von der Machart wieder eine der obligatorisch detailgetreuen Nachbildungen eines – unrühmlichen – Zeitabschnitts der Menschheitsgeschichte. Die beeindruckende Umsetzung verschiedener Originalschauplätze läßt selbst nach der langen Zeit erahnen, mit welchen Schwierigkeiten die Armeen damals zu kämpfen hatten. Authentische Einrichtungen der Schiffe und Flugzeuge sorgten überdies für eine dichte Atmosphäre.

## Fliegeras oder Bruchpilot?

Die Grafik ist gut, allerdings sollte man keine Wunder erwarten. Die Flieger und die Umgebung wurden gut gezeichnet, die Details klar herausgebildet. Die Steuerung über die Tastatur ist zufriedenstellend; weniger Spaß macht die Einstellung für die Maus. Die ist eben doch nicht das ideale Eingabegerät, wenn es um Zwischenstufen geht.

Ein bißchen befremdend ist der Bombenabwurf mit Hilfe der <Return>-Taste: Bei meinen ersten Startversuchen habe ich öfter den eigenen Carrier versenkt, was mir die Besatzungen der anderen Schiffe äußerst übelgenommen haben.

Die Missionen sind zu Anfang gut zu meistern, wenn man den Autopiloten benutzt und auf Handsteuerung verzichtet. Denn durch das Sperrfeuer, das eventuell auf die Maschine wartet, kommt man als "Rookie" kaum durch. Ein sehr ausführliches Handbuch gibt allerdings ausreichend Tips zu den Missionen und den taktischen Bereichen.

1942 benötigt übrigens knapp 12 MByte Speicherplatz auf der Festplatte, außerdem wird EMS-Speicher unterstützt. Es gibt auch nicht nur untermalende Musik (so Lala), sondern zusätzlich eine beträchtliche Menge von Soundeffekten.



▲ *Kurz vor dem Ende gibt es ein Erbarmen*

▶ *Hier kommt die Afonk-Beraterin...*



# Big, bigger, am biggesten

## DER PLANER EXTRA

**PC** (Der Planer, VGA), **54,95 DM**, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Greenwood Entertainment**, Muster von: **Hersteller**.



*Das Auto heißt Ferrari, den Namen meiner Frau habe ich vergessen...*

Wer den Planer durchgespielt hat, steht am Ende als erfolgreicher Geschäftsmann inklusive Sportwagen und Familie da (man beachte die Reihenfolge!). **Der Planer Extra** besteht aus zwei Zusatzdisketten für das Hauptprogramm, die thematisch da weitergehen, wo der Planer aufgehört hat: Die Firma ist saniert, Schulden sind getilgt, Hilfe ist nicht mehr nötig. Die neue Firma, die man leitet, ist auf die Aushilfe bei anderen Speditionsfirmen spezialisiert. Haben die sich zum Beispiel bei einem Termingeschäft übernommen, dann springt die eigene Firma mit Lastwagen und gutem Willen ein. Die Auftragsannahme per Zeitungsannonce ist somit nicht mehr möglich, man muß sich richtig bemühen, um irgend etwas zu erreichen. Schlampt man bei dem oben angesprochenen Termingeschäft, spricht sich das in der Branche herum.

Bei der Grafik hat sich nicht umwerfend viel getan. Handlungsort ist immer noch die Firma mit ihren Etagen und Büroräumen. Es sind ein paar neue Bilder hinzugekommen, angepaßt an die aktuelle Thematik.

*Es gibt viel zu tun, fangt schon mal an...*



Das eigentlich Neue ist im Spiel selbst versteckt. Installiert man nämlich die Zusatzdisks, dann wird das neue Thema in das Hauptspiel integriert. Wer den "Ur-Planer" behalten will, sollte das komplette Verzeichnis auf der Platte kopieren und im kopierten Verzeichnis installieren. Insgesamt benötigt man für das komplette Planerspiel knapp 7 MB Festplattenkapazität und eine VGA-Karte mit 512 KB RAM. Eigentlich ist der Planer damit recht genügsam.

**Urteil: 10** — GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 10 |
| Sound: | 9 |
| Ablauf: | 11 |
| Atmosphäre: | 11 |
| Dauerspaß: | 10 |

Des Planers zweiter Teil sorgt für arbeitsmäßigen Spaß

# Neue Ufer

## RIGHTEOUS FIRE - PRIVATEER-MISSION DISK

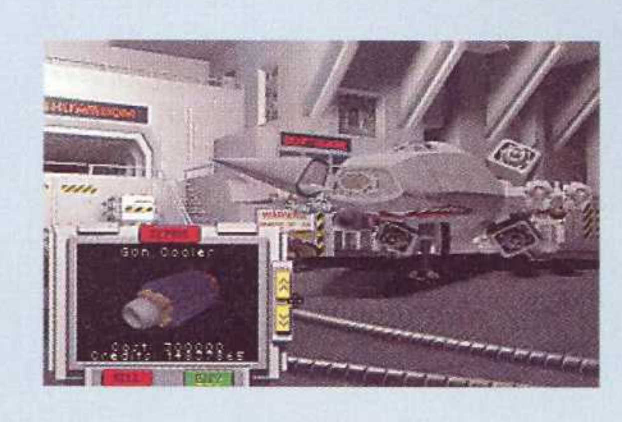
**PC** (Privateer), **55 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

**Ahoi, Sternenkämpfer! Es gibt Nachschub an der Privateer-Front. 26 neue Missionen wollen durchgespielt werden.**

Und wieder 'ne Mission Disk zu einem **Electronic-Arts**-Renner. **Righteous Fire** heißt das gute Stück und enthält 26 neue Missions in einer Story voller Fieslinge, die sich Church of Man nennen. Die Jungs waren so dreist und haben 'ne Überkanone abgezockt. Keine Frage, das darf man den Jungs nicht durchgehen lassen. Also rein in die Maschine, und ab geht die Pest...–äh, Post.



*Ein neues Abenteuer nimmt seinen Lauf*









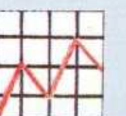






*Das neue Equipment ist unbedingt einzusetzen*

Klaro, bessere Ausrüstung steht gegen bessere Gegner. Mit der alten, aufgemotzten Maschine aus dem ersten Teil läßt sich das Ding drehen, aber mit 'ner popeligen Einsteigerkiste kann man sich schon mal einen Satz neuer Zähne leisten. Null Chance wäre übertrieben, aber mit dem Müllhaufen zu Beginn kommen selbst erfahrene Piloten ganz schön ins Schwitzen.




Wichtigste Neuerungen beim Equipment sind der Guncooler, neue Armor, Shield Regenerator und eine verbesserte Version des alten Droiden. Es scheint fast so, als hätte Electronic Arts gelernt, die Mission Disks endlich mal mit moderatem Schwierigkeitsgrad auszuliefern (Stichwort: "Strike Commander"-Mission-Disk = hammerhart an der Grenze zur Unspielbarkeit). Der Privateer-Zusatz war uns immerhin 9 Punkte wert.



**Urteil: 9** — GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 9 |
| Sound: | 9 |
| Ablauf: | 9 |
| Atmosphäre: | 8 |
| Preis/Leistung: | 9 |

Privateer-Nachschub mit Pfiff

# Gefährliche Wasserspiele




## BURNING STEEL II – GUADALCANAL 1942 – 1943

**PC** (386/33, SVGA-Karte, 4 MB RAM, DOS 5.0), **129,95 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Softgold**.

**Wenn man an den Zweiten Weltkrieg denkt, dann assoziiert man damit Tod und Zerstörung hauptsächlich in Europa. Doch auch weit weg von diesem Geschehen wütete der unerbittliche Krieg. Vor allem auf See...**

Burning Steel II – Guadalcanal 1942–1943 – unter diesem Namen kommt der Nachfolger von SSIs "Burning Steel" auf den Markt.

▲ *Mist, wieder einen Blattschuß abbekommen...*

Frage: Was ist der Guadalcanal? Antwort: Eine Meerenge zwischen den Inseln der Salomonengruppe. Guadal ist eine der größeren Inseln (Hauptstadt Honiara, rund 70000 Einwohner) und stand in den 40er Jahren unter englischer Hoheit.

Die Salomonen liegen übrigens im Pazifik, irgendwo zwischen Hawaii und Neuseeland (wer es genauer wissen will, kann ja auf der Landkarte nachschauen). Diese Inseln waren im Zweiten Weltkrieg von strategischer Bedeutung, weshalb sich die Alliierten dort auch mit den Kriegsgegnern Japan und Deutschland (die "Waffenbrüder" waren) bekriegt haben. Soweit alles klar? Gut, dann kann es losgehen.

Burning Steel II ist eine Weltkriegssimulation; allerdings keine im üblichen Sinne. Es geht hier nicht darum, Flug- oder Tauchkünste mit Flugzeug oder U-Boot zu zeigen, gefragt sind vielmehr das strategische und taktische Geschick – die Fähigkeit, die Szenerie der Weltkrieg-II-Kämpfe nachzuvollziehen. Die jeweilige Szene beginnt auf einem ausgewählten Schiff der Flotte, zuvor kann man jedoch noch bestimmen, welchen Erfahrungsstand man nutzen will (Beginner, Intermediate, Advanced, Expert).

Burning Steel II hält sich an den chronologischen Ablauf, aber die Zeit, in der keine Angriffe stattfinden, wird "komprimiert" und im Zeitraffer dargestellt. In dieser Zeit werden Reparaturen an den Schiffen ausgeführt, sofern diese vorher in Mitleidenschaft gezogen worden sind.

▲ *Sieht einer den Punkt? Das ist der Feind!*

▲ *Welchen Flieger fliegen wir denn?*

Das eigentliche Spiel beginnt mit der Sichtung gegnerischer Einheiten. Hier muß man nun durch taktische Führung des Schiffs möglichst so verfahren, daß die feindlichen Einheiten die eigene Flotte nicht dezimieren. Da auch Flugzeugträger zu finden sind, gilt das gleiche für eine Flotte von Fliegern.

Die Bewaffnung der Schiffe wurde detailgetreu nachgebildet. Die Steuereinheiten werden tatsächlich so gehandhabt, wie es bei den Originalen der Fall war. Gleiches gilt für die Feindbeobachtung, für die Flottenführung und den kompletten strategischen Ablauf.

Ich bin nicht so ganz sicher, wie ich das Spiel wirklich beschreiben und bewerten soll. Man kommt sich dauernd vor wie bei einer Aufnahme für einen der bekannten Kriegsfilme, fühlt sich gleichzeitig wie ein unbeteiligter Statist und wie ein mitten im Geschehen stehender Soldat. Auf der einen Seite steuert sich das Spiel in den Einsteiger-Sequenzen ganz von selbst, auf der anderen Seite weiß man nicht, wohin man zuerst sehen soll.

Die Aufmachung ist sehr gut: historische Hintergrundbilder in SVGA, realistische Kampfszenen in der Luft, zu Wasser und an Land, ein "Recorder" zum Aufnehmen von Kämpfen und zum späteren Abspielen derselben. Dazu gibt's eine ausgereifte Maussteuerung nebst Fenstertechnik, gute Sound- und Effekt-Wiedergabe inklusive digitalisierter Sprache – das alles macht das Game für "Kriegsstrategen" interessant (man möge mir verzeihen, wenn ich trotzdem mal wieder an die Opfer des "großen" Krieges erinnere...).

Noch was zur Hardware: Burning Steel II ist echt anspruchsvoll. Es benötigt mindestens einen 386er mit 33 MHz, ein 486er wird empfohlen. Außerdem ist Super-VGA angesagt; eine Maus muß ebenfalls vorhanden sein.



**Urteil: 10** GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 11 |
| Sound: | 9 |
| Ablauf: | 10 |
| Realitätsnähe: | 11 |
| Steuerung: | 10 |

Im Bereich der Simulationsspiele eine Perle




## SSN-21 SEAWOLF

**PC** (386/25, VGA), **120 DM**, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

# Rohr frei!

**Seit "Jagd auf Roter Oktober" auf dem 64er haben sich viele Firmen mit mehr oder weniger großem Erfolg an U-Boot-Simulationen gewagt. Nun gibt's einen neuen Versuch, den Stahlhaien Leben einzuhauchen.**

Kein geringerer als Military-Spezialist **Electronic Arts** hat sich der U-Boot-Fans angenommen und **SSN-21 Seawolf** herausgebracht. Wenig Action, aber dafür eine Menge Strategie, die dazu noch netzwerkfähig ist. Wie in diesem Genre üblich, stehen außer einem Campaign-Modus auch Einzelmissionen zur Verfügung. Zu Beginn einer jeden Mission scheint der Spieler mit seinem Boot allein auf dem Ozean zu sein. Doch der Schein trügt. Kaum hat man seine Sensoren ausgefahren, gibt's Kontakte ohne Ende. Doch wer ist Freund, und wer ist Feind?



▲ *Ein Torpedo-Volltreffer dezimiert den unbewachten Konvoi*




▲ *Mission geglückt: Raucherlaubnis auf der Brücke*

Entweder man geht auf Periskoptiefe und guckt mal, was da so auf der Oberfläche rumkreuzt, oder man geht in den Sonarraum und horcht. Doch mit dem Horchen ist das so eine Sache. Die Erkennung von Freund und Feind durch die Schiffsgeräusche kann ganz schön schwierig werden. Zum Glück ist der Seawolf ein Hi-Tech-Wunder erster Güte, so daß bei der sicheren Erkennung ein Balkendiagramm hilft.

Ist ein Fahrzeug erst mal als Feind erkannt, geht die Jagd los. Zwar kann man sich die Sache mit einer Harpoon-Rakete einfach machen (Target markieren und schießen), aber leider ist die Stückzahl begrenzt. So bleibt als Hauptwaffe nur die klassische Torpedonummer: Anschleichen, Zielen, Feuern, Versenken, Kurve kratzen. Frachtschiffe, Tanker und kleinere Kriegsschiffe sind so kein Problem, aber mit einem Schlachtkreuzer der Kirov-Klasse ist nicht gut Kirschen essen. Auch feindliche U-Boote haben so ihre Strategien, die aus einem Jäger schnell einen Gejagten durch alle Tiefen machen.

Das Spiel kann zwar komplett über die Maus gesteuert werden, aber eine Mischung aus Tastatur und Maus hat sich in haarigen Situationen bestens bewährt. Wenn auch die Idee fantastisch ist, gibt es in Sachen Bildschirmaufteilung und Grafik doch ein paar Minuspunkte. Anzeigeinstrumente und Menüs können zwar ausgeblendet werden, sind aber eigentlich zu wichtig, als daß man auf sie verzichten könnte. Nachteil der Chose: Die Menüs verdecken weite Teile der strategischen Karte, die das Hauptspielfeld bildet. Nicht selten taucht plötzlich eine U-Jagd-Fregatte hinter einem Menü auf, die man gar nicht auf der Pfanne hatte. So muß man auch im dicksten Gefecht die Karte immer mal wieder zoomen, um den Überblick zu behalten.

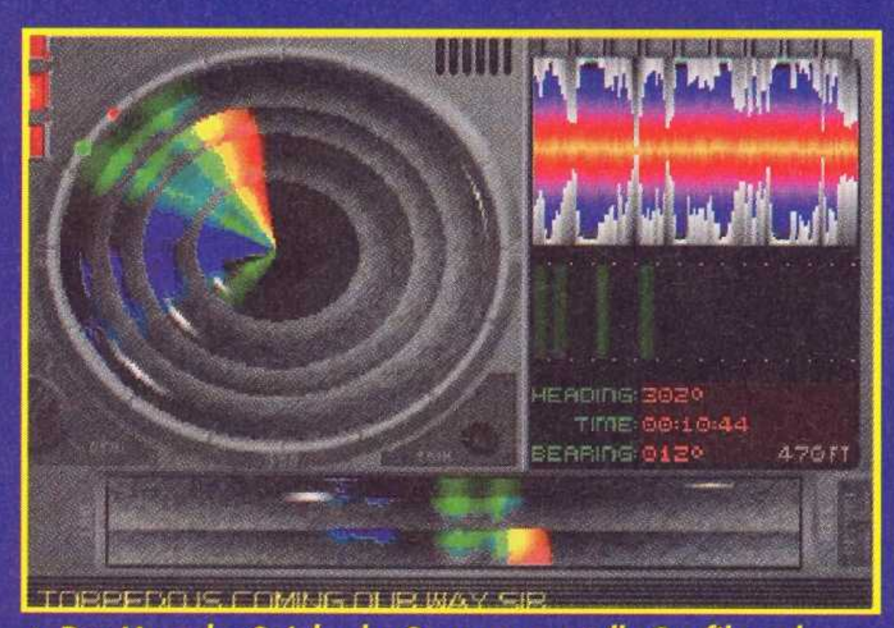



▲ *Strategische Karte: Nirgendwo sonst kann man das Wasserballett besser verfolgen*




▲ *Nicht die beste Lösung: Die Anzeigen verdecken die Sicht auf die strategische Karte*

Soundtechnisch ist Seawolf dagegen ein Leckerbissen. Schraubengeräusche und das Liebesspiel der Wale können nahezu lebensecht empfangen werden. Und wenn man von drei Fregatten gleichzeitig angepingt wird, kann schon mal das Kribbeln im Bauch hochkommen. Spannend gemacht, ehrlich. Der wirkliche Clou ist aber die Modem- und Netzfunktion. So können zwei Spieler gegeneinander oder miteinander fighten. Redaktionsinternes Testergebnis: Stefan 5 Kills, Marcus 7 Kills (Testerbonus). Letztendlich ist Seawolf spannend, obwohl weitgehend auf Action verzichtet wurde. Nur mit der Grafik hat man sich bei Electronic Arts nicht gerade übernommen; sie ist etwas lahm. Und so geht der Hitstern flöten. Übrigens soll dieser Tage noch eine komplett deutsche Version rauskommen.




▲ *Das Herz des Spiels, der Sonarraum: tolle Grafik und Soundeffekte*



**Urteil: 10** — GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 8 |
| Sound: | 10 |
| Ablauf: | 10 |
| Atmosphäre: | 9 |
| Realitätsnähe: | 10 |

Netzwerk-U-Boot-Hatz mit dem gewissen Etwas, aber ohne große Action




# Fümpfmal Körri-Wuuast!

**"Stefan, komm, geh mit, ich hab' Appetit auf – Currywurst!" Diese zeitlose Wahrheit, hier frei nach Herbert Grönemeyer zitiert, macht auch uns ASMler immer wieder zutiefst betroffen. Immer wenn wir uns wieder über ein paar Dutzend Leserbriefe hergemacht haben, wandert ein sehnsüchtiger Blick zu unserem Stamm-Imbiß auf der anderen Straßenseite. (Wie sagte doch gleich diese Edelschnepfe aus der Ferrero-Werbung in ihrem Miet-Rolls-Royce: "Ich hab' so'n leeeiiichtes Hungergefüüühl...!") Auf diesem Bild fehlen allerdings Vera (war krank – aber nicht wegen eines verdorbenen Magens...) und Klaus (gerade unterwegs zum nächsten Termin fürs "Autorennen im Autohaus"). Laßt uns nur eben zu Ende mampfen – dann machen wir auch noch die letzten Briefe fertig ("Gib's ihm! Und noch einen – hau ihn voll auf die Sondermarke!"). Eure erste (und) beste Adresse für Freud und Leid aller Art ist und bleibt:**
**ASM-Redaktion, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege**

## Umbau des SNES

Sehr geehrtes ASM-Team, ich schreibe Euch heute in der Hoffnung, daß Ihr mir helfen könnt. In Eurem Spezialheft 23, Seite 8 (Zubehör), Absatz "Born in USA", schreibt Ihr über einen Umbau des SNES zum Multi-Norm-Gerät. Wie kann ich das selber durchführen? Gibt es eine Umbauanleitung? Welcher Händler (Spezialist) kann einen solchen Umbau durchführen?

Die folgenden Fragen quälen mich schon seit geraumer Zeit:

Worin liegt der Unterschied zwischen einem PAL- und einem US-Super-NES? Also nicht der farbliche oder das Gehäusedesign, sondern der elektrische Unterschied.

Es muß doch möglich sein, auch OHNE Adapter US-Spiele in einem PAL-SNES zu benutzen. Auf gut deutsch: wie funktioniert so ein Adapter? Ich möchte mein SNES (PAL) so umbauen, daß ich sowohl die PAL- als auch die US-Spiele damit spielen kann. Oder macht ein sogenannter 50/60-Hz-Umbau das gleiche wie oben beschrieben?

**Olaf Grunert**

*(Anm. d. Red.: In den USA wird eine andere Netzfrequenz verwendet als hier in Europa. Während die Stromleitungen hierzulande 100mal pro Sekunde ihre Spannungsrichtung wechseln und unser Stromnetz somit eine Frequenz von 50 Hertz hat, sind die Amis etwas schneller: Dort schwingt man mit 60 Hertz. Außerdem verwenden sie das NTSC-System, um Farbe in ihre Fernsehbilder zu bekommen, und nicht PAL wie wir. Jede Nintendo-Cartridge ist zusätzlich mit einem Kennchip versehen, der der Konsole mitteilt, für welches Land die Lizenzen jeweils gültig sind. Obwohl das auf dem Modul enthaltene Spiel theoretisch auf jedem System laufen würde, erzwingt besagter Chip die altbekannte Meldung "this gamepak is not designed for your console". Findige Tüftler haben freilich einen Trick gefunden, und den machen sich nun die bekannten "Doppeladapter" zunutze: Das SNES liest den Sicherheitscode einer eingesteckten "guten deutschen" Cartridge, während sich gleichzeitig ein Ami-Modul im zweiten Schacht befindet, von dem die Konsole dann die eigentlichen Spieldaten erhält. Da dieser Trick mittlerweile bekannt ist, bauen viele Hersteller noch eine zweite Sicherheitssperre direkt in die Games ein. Das US-Nintendo arbeitet durch die höhere Frequenz auch um ca. 20 Prozent schneller. Das Programm zählt beispielsweise in einer Schleife bis 1000 und schaut dann nach, wie lange es dafür gebraucht hat. Hat die Aktion länger als beispielsweise eine Zehntelsekunde gedauert, dann lief die Schleife mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf einer PAL-Konsole.*

*Diese Art von Schutz kann man nur umgehen, indem man die Frequenz tatsächlich auf 60 Hertz erhöht. Eine Anleitung für Heimbastler mit Lötkolben und Kettensäge können wir Dir nicht liefern; der Umbau ist nicht so ganz ohne. Einen kompletten Umbausatz bietet jedoch die Firma ArJay Games*

# Jetzt ist es wirklich MULTIMEDIA







## Zusätzlich:

- *Programm- und Spiele-Demos*
- *Animationen*
- *Videos*
- *Sound*
- *Shareware*
- *Präsentationen und vieles mehr!*

## Seit 27. April am Kiosk

- Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!
- Lassen Sie sich auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!

**Lesen ist gut, Erleben ist besser!**

## Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu!

**Ausgabe Nr. 6 erscheint am 25. Mai**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG


Inside Multimedia erscheint im TRONIC-Verlag,
Postfach 1870, D-37258 Eschwege,
Tel. 0 56 51/ 929-0, Fax 0 56 51/ 929-144

*aus Köln für weniger als 100 DM an (siehe Ausgabe 3/94, Seite 96).*

*tom)*

## Damit spielen unsere Kinder!

*(zur Diskussion im Feedback der ASM-Ausgaben 2/94 und 4/94)*

In Deutschlands Haushalte zieht das Grauen ein. Unmerklich, dafür aber unaufhaltsam bahnt es sich seinen Weg vorbei an ahnungslosen Eltern in die Seele unserer Kinder. Die Rede ist nicht von einer Sekte oder einer Krankheit – die Rede ist von Computern!

Ein Großteil der deutschen Haushalte ist schon von ihnen besetzt, von jenen kleinen piepsenden und brabbelnden Geräten mit den klangvollen, aber auch unverständlichen Namen wie PC, Amiga, Atari, Sega, Nintendo und wie sie alle heißen. Einmal von ihnen besessen, werden selbst unsere Jüngsten – die Zukunft unseres Landes, ja sogar der Erde! – zu willigen, nicht mehr selbständig denkenden und brutalen Killern erzogen.

Doch Schuld an dieser Gefahr sind nicht nur die bedenkenlosen Computerhersteller. Nein, im Hintergrund arbeitet eine skrupellose Mafia von Programmierern, welche mit den raffiniertesten Methoden die zarte Psyche unserer schutzlos ausgelieferten Kinder für ihre verderblichen Zwecke zu manipulieren sucht. Unterstützt von ebenso rücksichtslosen und eigennützigen Werbemanagern werden somit ihre teuflischen Produkte unter heroischen Namen auf den Markt gebracht, die das junge Gemüt wenn nicht zum sofortigen Ausgeben des letzten Taschengeldes, so doch zum baldigen sogenannten Raubkopieren verleiten (eine schon krankhafte Angewohnheit der Programmnutzer, die vom Programmierer erwünschte Verbreitung seines Machwerks zu beschleunigen).

Ein kurzer Blick in die Spielprogramme zeigt schon die ganze Perversität, mit der da unsere Kinder konfrontiert werden. So zum Beispiel das in vielen Spielesammlungen schon enthaltene Spiel "SimFarm". Hier werden unsere Kinder dazu aufgefordert, sich an die Spitze eines Nahrungsmittelmonopols zu stellen und dadurch primitive Profit- und Expansionsgier unter schlimmster Ausbeutung der Natur und unter Mißachtung von Hungerproblemen in der Dritten Welt eine Vormachtstellung in der Wirtschaft zu erbeuten, das Prinzip des freien Handels für jedermann zu unterlaufen. Ähnlich, nur gefährlich rechtsradikaler, geht es in dem in Insiderkreisen schon legendären Spiel "Lemmings" zu. Die Spieler, unsere Kinder, bekommen hier die Aufgabe des Führers zugeschrieben. Auf einen kurzen Befehl führen die kleinen, unschuldigen Wesen auf dem Bildschirm alles aus, was ihnen ihr Führer vor der Mattscheibe vorschreibt. So kann man sie zum Beispiel auf einen einzigen Knopfdruck mit einer Atombombe vernichten oder sie in die verschiedensten Folterwerkzeuge zwingen. Aber auch vor der Realität wird nicht stehengeblieben. Durch ein Spiel mit dem einschmeichelnden Namen "Pinball Dreams" werden unsere Kinder auf den Einstieg zur echten Spielsucht in echten Spielhallen vorbereitet, wo der Weg zu Drogen und Kriminalität nicht mehr lang ist. Aber auch vor großer Politik wird nicht haltgemacht. In einer ganzen "King's Quest"-Serie müssen unsere Kinder eine friedliche Phantasiewelt unter das Joch einer mittelalterlichen Familienmonarchie pressen.

Das waren nur vier Titel aus einer umfangreiche Kollektion, die noch beliebig mit Namen wie A-Train, Alter Ego, Anstoß, Die Schöne und das Biest, Eco Quest, Links, Putt-Putt Joins the Parade, Mario Paint, Tetris usw. erweitern läßt. Es wird Zeit, daß wir als verantwortungsvolle Eltern endlich beginnen, all das aus unseren Kinderzimmern zu verbannen, von dessen Möglichkeiten und Nutzen unsere Kinder mehr verstehen als wir, das wir aber als verantwortungsvolle Erwachsene lieber aus Sensationslust schwarzfärben.

Übrigens möchte ich Sie noch auf eine Sendung hinweisen, die wir in Zusammenarbeit mit Orlowski-TV und dem Brutalo-Horror-Kanal produziert haben: Von heute an täglich um 16 Uhr "The Invincible Splatterator".

**Winfried**

*(Anm. d. Red.: Göttlich! – jb*

*Bestimmt schreiben uns jetzt wieder zwölf bis siebenundvierzig entsetzte Leser, die Dein unschlagbar köstliches Kabarettstückchen als echten Standpunkt auffassen und hastewaskannste gegenanargumentieren wollen – ich erinnere an James Sinclair von Guldenburg. Hat denn gar keiner Mitleid mit uns armen Feedback-Briefebeantwortern? Aber, ehrlich: Nimm meine tief empfundenen Komplimente für Deine scharfsinnige und -zungige Meistersatire entgegen, Winfried! – sz*

*So, ist Dir das mit "SimFarm" auch schon aufgefallen?! Das Gemeinste allerdings hast Du übersehen: Wenn Du der Viehzucht frönst und nicht genug Futter verteilst, dann pflegen Deine vierbeinigen Freunde aus ihren Gehegen auszubrechen und das mühsam mit Dünger und Pestiziden gepflegte Grünzeug wegzumümmeln. Die einzige Chance besteht dann darin, den Killertraktor auf den Weg zu schicken und die Biester damit aufs Bettvorlegerformat zurechtzustutzen. DAS ist der grausigste Unfug, der die Seelen unserer Kinder in Mitleidenschaft zieht. Stundenlange Gespräche mit den lieben Kleinen folgen, und es ist nicht leicht, ihnen klarzumachen, daß in der "Wirklichkeit" so etwas vollkommen ausgeschlossen ist – schließlich gibt es Elektroschockvorrichtungen, Schlachterbeile und Bolzenschußgeräte.*

*sma)*

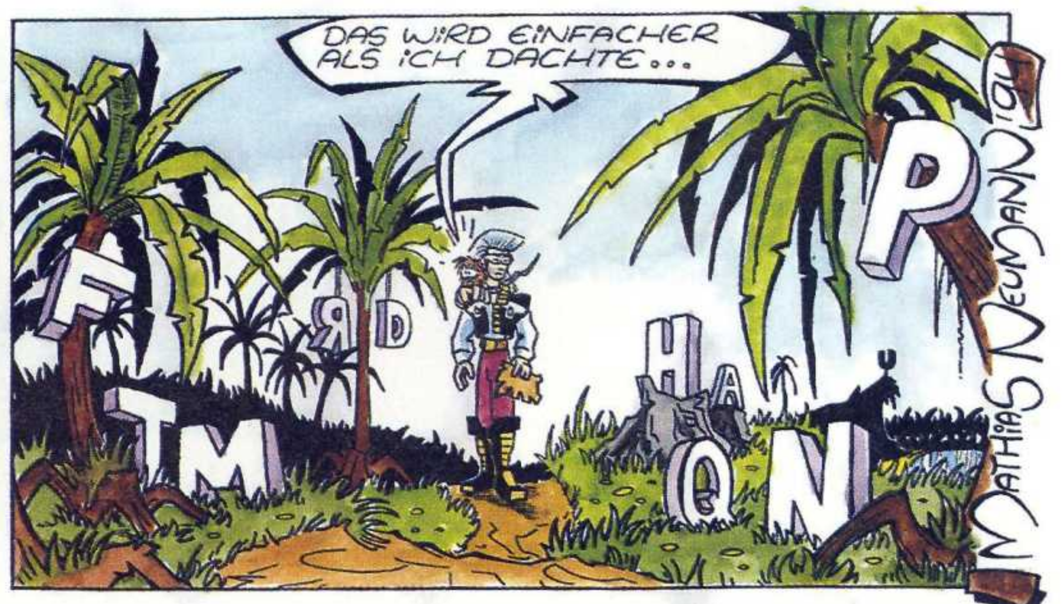
## Das Maß ist voll

Daß meine ASM seit geraumer Zeit vom Vorreiter der Spielezeitschriften-Szene zu einem zweitklassigen Druckwerk verkommen ist, habe ich ja noch









verkraftet. Zumindest die ASM-Specials waren durch die Jahre immer das Prunkstück der Redaktion auf gleichbleibend hohem Niveau. Aber Euch hat es anscheinend nicht gereicht, nur die ASM zu verhunzen, jetzt muß auch noch die Special dran glauben. Schon das letzte Special 22 war bitter, wenn auch als einmaliger Fehlgriff verzeihbar. Eine ganze Ausgabe voll mit Gewäsch und alten Lösungen, die schon vor Jahren in diversen Heften abgedruckt waren... – na gut.

*(Anm. d. Red.: Die Verkaufszahlen beweisen, daß gerade die Lucas-Arts-Special genau zur richtigen Zeit kam. Und bedenke mal, nicht jeder ist Leser der ersten Stunde. Übrigens waren keineswegs bloß "alte Lösungen" drin. – kate)*

Aber die aktuelle ASM-Special (Super-NES-Spiele) grenzt meiner Meinung nach an Betrug. Ich habe damals die ASM-Special abonniert, weil ich ein ganzes Heft voll aktueller, guter Spielelösungen erwartet habe, und das wurde auch immer super erfüllt. Um es deutlich

## April, April!

*So, was war's denn nun? Im "News"-Teil der ASM 4/94 konntet Ihr den Hinweis lesen, daß wir einen Aprilscherz ins Heft gemogelt hatten. Die Sherlock Holmes unter Euch waren aufgerufen, herauszufinden, um welchen Artikel es sich dabei handelte. Hier einige Eurer zahlreichen Antworten:*

Der Aprilscherz ist der Artikel über den Vierer-Adapter fürs Mega Drive.

Es kann sich dabei nur um den Artikel "A Star is Born" (Virtual Guitar) handeln.

Der Aprilscherz-Artikel heißt: Neues Futter für Rollenspiel-Fans.

*Dies waren die meistgewählten "Scherze" – natürlich alles Blattschüsse in den Kachelofen, wie man so schön sagt. Unglaublich oder nicht – all die genannten Meldungen waren echt; die betreffenden Produkte gibt's wirklich. Ein Spezialist wollte besonders schlau sein:*

Es kann sich nur um den Artikel "Amiga-Freaks gegen Rassismus" handeln.

*Nö, diese Aktion ist hundertprozentig echt. Gut im Rennen lag auch:*

Battle Isle II wird es nicht für den Amiga geben.

*Ähem... – das war kein Aprilscherz, das war eine Falschinformation, der wir aufgesessen waren. Im Herbst soll das gute Teil auch auf Amiga zu haben sein.*

Der Artikel nach dem Motto "Is ja gah nich waah" ist: "Mit Freeware zum eigenen Auto".

*Na ja – wir haben ja nicht behauptet, daß jede Art von Freeware jedermann, der damit zu tun hat, automatisch zu eigenen vier Rädern verhilft, oder? Aber auch dieser Artikel war echt. Ein Leser meinte gar folgendes:*

Der Bericht (...) zu Critical Path muß ein Aprilscherz sein, da in diesem Spiel ein "Kat" vorkommt, der...

*Also nee, dann war "Heart of China" wohl auch nie auf dem Markt, bloß weil da eine "Kate" mitspielt. Obwohl der gute Mann sehr nah dran war, denn einige schafften es wirklich, unseren Klopper des Jahres zu enttarnen. Denen ist nämlich unter anderem ein Bild aufgefallen, in dem folgendes stand:*
*"Would you believe that Kate is trying to fool us?" Und als Bildunterschrift: "Oh doch!"*
***Sven Giraud** aus **76297 Stutensee** hat als allererster geschrieben (nicht mal der mit dem Fax kam schneller an) und erwischte auch prompt die richtige Lösung, nämlich "Gone with the Wind". Dieses Spiel wird es nicht geben – es sei denn, wir hätten jetzt jemandem Mut gemacht, es zu programmieren.*
*Und für alle, die es nicht herausgefunden haben: Es gibt ja 1995 wieder einen April...*
*kate*

zu sagen: Was soll jetzt der Mist, ein gutes Konzept zu kippen und mir für stolzes Geld ein Heft mit massenhaft, für mich absolut uninteressanten Konsolen-Spielen zu schicken?
*(Anm. d. Red.: Ich möchte Peter nicht vorgreifen, doch eines muß ich an dieser Stelle loswerden: Viele der Super-NES-Spiele gibt es auch für Heimcomputer, und insofern finde ich das gar nicht sooo uninteressant. Andererseits verstehe ich Deine Erwartungshaltung. Dies nur nebenbei. – kate)*
Ich verstehe wirklich nicht, was Ihr mit der ASM-Reihe vorhabt. Regelmäßig werden vollkommen wirr irgendwelche Konzepte gekippt und geändert, und es wird ständig nur schlimmer... *(Anm. d. Red.: Den Rest des Briefes habe ich weggelassen, da das Thema "alte und neue Redaktion" inzwischen längst gegessen ist. – kate)*

**Jan-Peter Moosbach**

*(Anm. d. Red.: Eigentlich hast Du ja recht, die Welt ist im Aufbruch in ein neues Jahrtausend, und wir sind dabei. Ab sofort testen wir wieder C64- und ZX81-Games. Schließlich ist das Altbewährte ja immer das Beste. – cus*
*Tja – wie man's auch anfaßt, macht man's verkehrt. Ich kenne niemanden, der eine wirklich erfolgreiche Sache ändern würde – auch ich selber würde sowas nicht machen, obwohl man Leuten mit runden Nasen und bunten Hosenträgern vielleicht einigen Blödsinn zutraut. Wir haben aber festgestellt, daß sich Lösungs-Specials der von Dir bevorzugten Art immer weniger verkaufen ließen. Der Markt hat sein Gesicht in den letzten zwei Jahren gehörig geändert. Das Konzept der ASM kann und will ich nicht nach Lust und Laune alle paar Monate umschmeißen. Raum für Experimente bieten mir aber die Specials, die ihrer Bestimmung nach einfach nur Sonderhefte sind, ohne ein vorher festgelegtes oder von uns irgendwann mal feierlich versprochenes Themenspektrum haben zu müssen. Übrigens hat es ja auch in der Vergangenheit immer mal wieder Specials gegeben, die nicht in erster Linie Lösungshefte waren. Okay, Deinen Ärger in allen Ehren, wenn Dich SNES-Games eben nicht interessieren. Kann ich verstehen. Aber wir müssen unsere Specials jetzt einfach mal an dem ausrichten, was wirklich viele Leute kaufen wollen – und ein umfassender und kritischer Überblick über die vielen tollen SNES-Cartridges, die inzwischen auf dem Markt sind, war echt fällig. Das gleiche gilt für ein Firmen-Special, wenn ein bestimmtes Softwarehaus eben gerade mal besonders hoch im Kurs steht. Wenn wir ein Sonderheft über PC-Strategiegames machen, werden wahrscheinlich alle Special-Abonnenten nölen, die sich bloß für Amiga-Jump'n'Runs mit violettem Hintergrund interessieren, meinst Du nicht? Wenn die Abos ausreichen würden, um die Kosten der Special zu decken, könnten wir meinetwegen bis in alle Ewigkeit reine Lösungshefte machen. Tun sie aber nicht – und darum müssen wir uns am Kiosk hin und wieder auch mal ein paar neue Leser erkämpfen.*

*sz)*

## Hubbards Buch

High! Mann, müßt Ihr das Geld nötig haben, daß Ihr jetzt schon Werbung für die Scientology-Church macht. In Eurer Ausgabe 4/94, Seite 91, entdeckte ich doch eine Annonce, die für das Buch "Eine bizarre Affäre" von L. Ron Hubbard warb. Wißt Ihr nicht, daß Lafayette Ron Hubbard der geistige Vater und Gründer der Scientology-Church war? Die Vertriebsfirma New Era Publications scheint wohl auch dazuzugehören. Über die wohl üblen Machenschaften der Scientologen haben die Medien doch genug berichtet. Oder gehört Ihr auch zu diesen "clearen" Typen, die uns alle dazu bekehren wollen, unser Geld für unsinnige Auditionen auszugeben? Ihr seid die einzige Computerzeitschrift, die ich kenne (das sind eine ganze Menge), die diese Anzeige druckt.
Wenn das so sein sollte, daß Ihr dazugehört, dann bekennt Euch doch dazu; allerdings werden ich und wohl viele andere die-

**Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell**

**Tel.: 08142/90 11 & 80 79 & 82 73**

**Telefax 08142/54654**

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

**Ladenlokal jetzt in AUGSBURG**
**Karolinenstr./Ecke Karlstr.**
**Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12**




Versand Service GmbH

## IBM/PC CD-ROM

| Titel | DM |
|---|---|
| **10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.** | **99.90** |
| 9000 SOUND FILES 500 MB | 49.90 |
| **AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *** | **79.90** |
| ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. * | 89.90 |
| A HARD DAYS NIGHT (BEATLES) | 75.90 |
| **ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH *** | **99.90** |
| **AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH** | **89.90** |
| B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2 | 59.90 |
| BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION | 69.90 |
| BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH | 89.90 |
| BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL | 85.90 |
| BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT. | 119.90 |
| **BETRAYAL AT KRONDOR** | **59.90** |
| BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT. | 59.90 |
| BLOCK OUT DT. ANL. | 29.90 |
| BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT. | 89.90 |
| BURNTIME KOMPL. DT. VGA | 85.90 |
| CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL. | 29.90 |
| CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET | 1.099.90 |
| **CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.** | **54.90** |
| CD CADDYS | 19.90 |
| CD SAMPLER (FUTURE RELEASES) | 29.90 |
| CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK | 139.90 |
| C.I.T.Y. 2000 | 79.90 |
| CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS | 75.90 |
| CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. | 99.90 |
| COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT. | 99.90 |
| COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL. | 39.90 |
| CONAN THE CIMMERIAN | 49.90 |
| CONSPIRACY KOMPL DT. | 89.90 |
| CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA | 79.90 |
| CRITICAL PATH SVGA | 99.90 |
| CYBER RACE | 85.90 |
| DAEMONSGATE | 79.90 |
| **DARK LEGIONS – SSI – *** | **79.90** |
| DARK SUN -SHATTERED LANDS- | 79.90 |
| DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT. | 69.90 |
| DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT | 89.90 |
| DOOM – SHAREWARE – 1. EPISODE | 14.95 |
| DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG | 89.90 |
| DER PATRIZIER KOMPL. DT. | 89.90 |
| DUNE | 59.90 |
| DUNGEON HACK AD & D | 75.90 |
| **EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.** | **75.90** |
| EPIC PINBALL – SHAREWARE-FLIPPER – | 9.95 |
| EPIC – SHAREWARE COLLECTION – | 19.90 |
| **ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *** | **89.90** |
| EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH | 89.90 |
| FANTASY EMPIRE AD & D | 65.90 |
| F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2 | 49.90 |
| F15 STRIKE EAGLE 3 | 59.90 |
| FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT) | 89.90 |
| GABRIEL KNIGHT – SIERRA – | 85.90 |
| GATEWAY 2: HOMEWORLD | 79.90 |
| GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder | 45.90 |
| „GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER) | 55.90 |
| GOBLIINS 2 DT. ANL. | 99.90 |
| GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH | 104.90 |
| **GOBLIIINS 3 (ENGLISCHE VERSION)** | **49.90** |
| GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2 . . . . . | 109.90 |
| HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO | 34.90 |
| HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. | 65.90 |
| **HORDE** | **119.90** |
| HOT NEWS II | 25.90 |
| INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. | 119.90 |
| INVEST KOMPL. DT. | 29.90 |
| IRON HELIX | 85.90 |
| JONES IN THE FAST LANE | 39.90 |
| JURASSIC PARK KOMPL. DT. | 79.90 |
| JOURNEYMAN PROJECT | 69.90 |
| KINGS QUEST 5 | 39.90 |
| KINGS QUEST 6 | 49.90 |
| LANDS OF LORE | 85.90 |
| LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL. | 39.90 |
| LEISURE SUIT LARRY 6 * | 85.90 |
| LEMMINGS 1 DOPPELPACK | 69.90 |
| **LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG** | **65.90** |
| LOOM | 49.90 |
| LOST IN THE TIME | 49.90 |
| LOST TREASURES OF INFOCOM 1 | 75.90 |
| MAD DOG MC CREE | 75.90 |
| MALONYS - INTERAKTIVES COMIC - | 69.90 |
| MAN ENOUGH -DIGI SOUND- | 79.90 |
| MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT. | 89.90 |
| **MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG** | **75.90** |
| MICROCOSM DT. HANDBUCH | 109.90 |
| MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS | 29.90 |
| MICROSOFT -BEETHOVEN- | 119.90 |
| MICROSOFT -STRAVINSKY- | 119.90 |
| MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5 | 99.90 |
| MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM | 44.90 |
| M.U.D.S. DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| MYST -- WINDOWS – SVGA | 139.90 |
| NOMAD DT. ANLEITUNG | 59.90 |
| **OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – *** | **89.90** |
| PEGASUS 3.0 | 45.90 |
| QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON | 75.90 |
| **PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *** | **69.90** |
| **RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG** | **34.90** |
| **RAVENLOFT – SSI –** | **89.90** |
| RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's | 35.90 |
| REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA | 89.90 |
| RED STORM RISING & CARRIER COMMAND | 29.90 |
| **RETURN TO ZORK** | **49.90** |
| RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT | 29.90 |
| SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERSION | 89.90 |
| SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES | 59.90 |
| **SHADOWCASTER DT. HANDBUCH *** | **99.90** |
| SHAREWAREPERLEN 3 | 39.90 |
| SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE | 109.90 |
| **SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG** | **34.90** |
| SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT. | 69.90 |
| **SPACESHIP WARLOCK** | **85.90** |
| SPACEWARD HO! KOMPL. DT. | 75.90 |
| SPACE QUEST 4 | 49.90 |
| SPELLCASTING TRILOGY 101-301 | 69.90 |
| SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING | 39.90 |
| STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS | 89.90 |
| STRIP POKER DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH | 85.90 |
| **SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG** | **39.90** |
| SUPER II SHAREWARE | 19.90 |
| SYNDICATE PLUS KOMPL. DT. | 109.90 |
| TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING | 89.90 |
| TENNIS CUP II | 29.90 |
| TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS | 89.90 |
| T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH | 89.90 |
| THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX | 69.90 |
| TONY LA ROUSSA BASEBALL II | 79.90 |
| „TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA- | 45.90 |
| TORNADO | 59.90 |
| TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH | 29.90 |
| **U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG *** | **99.90** |
| **ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.** | **119.90** |
| ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION | 129.90 |
| ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2 | 89.90 |
| ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2 | 109.90 |
| WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG | 65.90 |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK? | 89.90 |
| WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2 | 59.90 |
| WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH | 59.90 |
| WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH | 49.90 |
| **WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.** | **99.90** |
| WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC) | 49.90 |
| WRATH OF THE DEMON | 39.90 |

## Soundkarten / Zubehör

| Artikel | DM |
|---|---|
| DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS | 19.90 |
| DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS | 19.90 |
| ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS | 69.90 |
| GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL. | 319.90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG | 59.90 |
| JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG | 59.90 |
| JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST | 165.90 |
| JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO | 79.90 |
| JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ- | 69.90 |
| JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST | 165.90 |
| JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG | 24.90 |
| PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE | 399.90 |
| MAUSMATTE | 6.90 |
| MIDIBLASTER | 389.90 |
| RUDDER PEDALS THRUSTMASTER | 219.90 |
| SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK. | 39.90 |
| **SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH** | **549.90** |
| SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH | 399.90 |
| SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH | 269.90 |
| SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH | 139.90 |
| SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH | 199.90 |
| SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL. | 499.90 |
| STAR TREK MAUSMATTE | 19.90 |
| THRUSTMASTER FORMULA T1 | 299.90 |
| VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE- | 149.90 |
| WAVEBLASTER -CREATIV- | 399.90 |
| WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN | 39.90 |

## Sega Mega Drive

| Titel | DM |
|---|---|
| MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION | 549.90 |
| MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION | 199.90 |
| ALADIN DT. ANL. | 99.90 |
| ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG | 105.90 |
| BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG | 89.90 |
| BUBSY BOBCAT DT. ANL. | 79.90 |
| DOUBLE CLUTCH | 89.90 |
| DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG | 99.90 |
| INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. | 99.90 |
| JURASSIC PARK DT. ANL. | 99.90 |
| LANDSTALKER DT. ANLEITUNG | 115.90 |
| MORTAL COMBAT | 109.90 |
| **NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG** | **109.90** |
| SENSIBLE SOCCER DT. ANL. | 95.90 |
| SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG | 99.90 |
| SONIC SPINBALL DT. ANL. | 99.90 |
| SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG | 124.90 |
| STREETFIGHTER 2 DT. ANL. | 115.90 |
| TOEJAM & EARL 2 DT. ANL. | 109.90 |
| VIRTUAL PINBALL DT. ANL. | 99.90 |
| WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG | 99.90 |
| WIZ N LIZ DT. ANL. | 89.90 |

## AMIGA

| Titel | DM |
|---|---|
| 1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB | 34.90 |
| ALIEN BREED 2 DT. ANL. | 54.90 |
| ALIENS 3 DT. ANLEITUNG | 59.90 |
| ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000 | 69.90 |
| **APOCALYPSE DT. ANLEITUNG** | **49.90** |
| AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB | 65.90 |
| **AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG** | **69.90** |
| BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL | 49.90 |
| BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB | 69.90 |
| BEAVERS DT. ANL. | 65.90 |
| BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 65.90 |
| BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 65.90 |
| BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB | 65.90 |
| BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB | 55.90 |
| **BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG** | **54.90** |
| BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB | 69.90 |
| BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000 | 69.90 |
| CAMPAIGN 2 1 MB | 69.90 |
| CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB | 59.90 |
| **CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG *** | **39.90** |
| COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER | 69.90 |
| COOL SPOT DT. ANLEITUNG | 54.90 |
| **DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB** | **65.90** |
| DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT. | 79.90 |
| DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 75.90 |
| DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB * | 89.90 |
| DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB | 69.90 |
| DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG | 49.90 |
| DOOFUS DT. ANLEITUNG | 54.90 |
| DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB | 59.90 |
| **EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT** | **59.90** |
| ELFMANIA DT. ANLEITUNG | 54.90 |
| ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB | 59.90 |
| **EYE OF THE STORM KOMPL. DT.** | **65.90** |
| F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB | 75.90 |

## Amiga

| Titel | DM |
|---|---|
| FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB | 79.90 |
| GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB | 59.90 |
| GLOBAL DOMINATION | 65.90 |
| GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB | 54.90 |
| GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB | 59.90 |
| GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 75.90 |
| **HANSE DE LUXE KOMPL. DT.** | **45.90** |
| HISTORY LINE 1914-1918 DT. | 79.90 |
| ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB | 54.90 |
| JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB | 59.90 |
| KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB | 79.90 |
| **LAMBORGHINHI DT. ANLEITUNG** | **49.90** |
| LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB | 59.90 |
| LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB | 75.90 |
| LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB | 65.90 |
| **MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.** | **59.90** |
| MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG | 49.90 |
| MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB | 55.90 |
| **MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH** | **49.90** |
| MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB | 59.90 |
| MR. NUTZ DT. ANLEITUNG | 59.90 |
| **NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG** | **49.90** |
| ONE STEP BEYOND DT. ANL. | 54.90 |
| PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT. | 79.90 |
| PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB | 59.90 |
| PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB | 65.90 |
| PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB | 69.90 |
| PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB | 85.90 |
| PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB | 59.90 |
| SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB | 65.90 |
| SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. | 65.90 |
| SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB | 75.90 |
| SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB | 54.90 |
| SOCCER KID DT. ANL. | 65.90 |
| SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB | 79.90 |
| STARDUST DT. ANL. 1 MB | 39.90 |
| S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB * | 59.90 |
| SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB | 65.90 |
| TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB | 54.90 |
| TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB | 65.90 |
| **TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.** | **54.90** |
| TURNING POINTS * | 65.90 |
| **U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *** | **69.90** |
| **U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG** | **89.90** |
| URIDIUM II DT. ANL. 1 MB | 49.90 |
| WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB | 59.90 |
| WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB | 59.90 |
| WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB | 39.90 |
| X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB | 39.90 |
| ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB * | 79.90 |

## Preishits Amiga

| Titel | DM |
|---|---|
| 3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB | 39.90 |
| A-TRAIN 1 MB | 39.90 |
| ADRENALYN DT. ANL. | 19.90 |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB | 29.90 |
| AMNIOS | 15.90 |
| ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG | 34.90 |
| ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS- | 29.90 |
| ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL. | 29.90 |
| B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB | 39.90 |
| **BARDS TALE 3 1 MB** | **19.90** |
| BATMAN THE MOVIE DT. ANL. | 19.90 |
| BATTLEHAWKS 1942 | 29.90 |
| BATTLESQUADRON DT. ANL. | 19.90 |
| BATTLETECH 1 | 24.90 |
| BIRDS OF PREY | 34.90 |
| BLACK CRYPT 1 MB | 29.90 |
| BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB | 29.90 |
| BUBBA N STIX 1 MB | 34.90 |
| BUDOKHAN 1 MB | 29.90 |
| CALIFORNIA GAMES 2 | 29.90 |
| CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB | 39.90 |
| CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST | 34.90 |
| CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - | 29.90 |
| CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL. | 19.90 |
| **COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.** | **34.90** |
| COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB | 29.90 |
| CREATURES DT. ANLEITUNG | 19.90 |
| CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| CURSE OF ENCHANTIA 1 MB | 29.90 |
| CYCLES – ACCOLADE – | 29.90 |
| CYPERPUNK DT. ANLEITUNG | 24.90 |
| DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH | 19.90 |
| DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. | 19.90 |
| **EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB** | **29.90** |
| EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB | 39.90 |
| FACE OFF ICEHOCKEY | 24.90 |
| F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB | 29.90 |
| F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG | 35.90 |
| F 29 RETALIATOR | 29.90 |
| GEM "X" | 29.90 |
| GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB | 29.90 |
| GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 29.90 |
| GRAHAM TAYLOR SOCCER | 29.90 |
| GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE- | 24.90 |
| GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB | 29.90 |
| GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB | 29.90 |
| HÄGAR -THE HORRIBLE- | 24.90 |
| HARD NOVA | 29.90 |
| HERO QUEST | 19.90 |
| HILL STREET BLUES | 29.90 |
| HONDA R V F DT. ANL. | 29.90 |
| HOOK | 29.90 |
| HUMANS 1 MB | 29.90 |
| HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS | 29.90 |
| INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT. | 35.90 |
| **INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KOMPL. DT. 1 MB** | **54.90** |
| INDIANAPOLIS 500 | 29.90 |
| INVEST KOMPL. DT. 1 MB | 19.90 |
| JAGUAR XJ 220 | 29.90 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB | 29.90 |
| KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB | 39.90 |
| LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 1 MB | 39.90 |
| LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB | 29.90 |
| **LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG** | **34.90** |
| LOTUS TURBO CHALLENGE 2 | 19.90 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB | 29.90 |
| M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB | 34.90 |
| MAD TV KOMPL. DT. 1 MB | 39.90 |
| MANCHESTER UNITED EUROPE | 29.90 |
| **MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB** | **54.90** |
| MONSTERBUSINESS | 19.90 |
| OPERATION STEALTH 1 MB | 34.90 |
| PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB | 29.90 |
| PANZA KICK BOXING DT. ANL. | 29.90 |
| PAPERBOY II DT. ANLEITUNG | 19.90 |
| PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL. | 24.90 |
| PICTIONARY | 29.90 |
| PIRATES ! DT. ANL. 1 MB | 29.90 |
| POLICE QUEST I 1 MB | 34.90 |
| **POLICE QUEST 2 – SIERRA -- DT. ANL.** | **34.90** |
| POPULOUS INCL. PROMISED LANDS | 29.90 |
| POWERMONGER INCL. WW DATA DISK | 29.90 |
| P.P. HAMMER DT. ANL. | 19.90 |
| PREMIERE MANAGER 1 MB | 29.90 |
| **PREMIERE MANAGER 2 1 MB** | **34.90** |
| **PRIME MOVER DT. ANLEITUNG** | **34.90** |
| PRINCE OF PERSIA | 29.90 |
| PUSH OVER | 29,90 |
| **QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA -- DT. ANL.** | **39.90** |
| R-TYPE 2 | 19.90 |
| RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB | 34.90 |
| RICK DANGEROUS 2 DT. ANL. | 15.90 |
| ROBOCOP 3 1 MB | 29.90 |
| SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB | 39.90 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB | 34.90 |
| SIM ANT – MAXIS – 1MB | 34.90 |
| SIM EARTH 1 MB | 34.90 |
| SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB | 29.90 |
| SPACE CRUSADE 1 MB | 19.90 |
| SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB | 39.90 |
| SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 24.90 |
| **SPACE QUEST 1 – SIERRA –** | **29.90** |
| SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB | 19.90 |
| STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| STRIKE FLEET | 29.90 |
| SUPER MONACO GRAND PRIX | 29.90 |
| TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION – | 29.90 |
| TENNIS CUP II | 24.90 |
| THE PLAGUE DT. ANL. | 15.90 |
| THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB | 29.90 |
| TITUS THE FOX | 24.90 |
| TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB | 19.90 |
| TROLLS DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| TURRICAN 2 DT. ANL. | 24.90 |
| TV SPORTS BASEBALL 1 MB | 29.90 |
| **UTOPIA 1 MB** | **19.90** |
| WATERLOO DT. ANLEITUNG | 19.90 |
| **WING COMMANDER 1 MB** | **29.90** |
| WOLFCHILD | 29.90 |
| WWF EUROPEAN RAMPAGE | 29.90 |
| WIZ KID DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| WWF WRESTLEMANIA WRESTLING | 24.90 |
| ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH | 39.90 |
| ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| ZOOL 2 DT. ANLEITUNG | 34.90 |
| ZYCONIX DT. ANL. | 19.90 |

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Amiga Zubehör

| Artikel | DM |
|---|---|
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500 | 199.00 |
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 | 219.00 |
| DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS | 19.90 |
| GRAVIS GAME PAD | 39.90 |
| **GRAVIS JOYSTICK AMIGA/ATRAI SCHWARZ** | **49.90** |
| JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 | 29.90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO STAR | 39.90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI | 34.90 |
| MOUSEMATTE | 6.90 |
| X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE | 74.90 |
| SIEGFRIED COPY KOMPL. DT. | 59.90 |

## Amiga 1200

| Titel | DM |
|---|---|
| ALIEN BREED 2 DT. ANL. | 59.90 |
| ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH | 69.90 |
| BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG | 59.90 |
| BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH | 69.90 |
| CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG | 49.90 |
| DER CLOU KOMPL. DEUTSCH * | 75.90 |
| **HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH** | **45.90** |
| JURASSIC PARK | 54.90 |
| SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG | 65.90 |
| SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. | 79.90 |
| SOCCER KID DT. ANLEITUNG | 69.90 |

## Amiga CD 32

| Titel | DM |
|---|---|
| ALFRED CHICKEN DT. ANL. | 49.90 |
| ALIEN BREED/QWAK DT. ANL. | 49.90 |
| **CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG** | **59.90** |
| D-GENERATION DT. ANL. | 49.90 |
| DER CLOU KOMPL. DEUTSCH * | 69.90 |
| DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG | 59.90 |
| ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. * | 54.90 |
| LOTUS TRILOGY (LOTUS 1–3) DT. ANL. | 65.90 |
| MICROCOSM DT. ANLEITUNG | 99.90 |
| MORPH DT. ANLEITUNG | 65.90 |
| NICK FALDO GOLF | 69.90 |
| **NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.** | **29.90** |
| PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG | 59.90 |
| PROJECT „X"/F117 CHALLENGE DT. ANL. | 49.90 |
| SENSIBLE SOCCER | 49.90 |
| **TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG** | **59.90** |
| TROLLS DT. ANLEITUNG | 29.90 |
| WHALES VOYAGE | 29.90 |
| ZOOL DT. ANL. | 29.90 |

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

se Zeitschrift nicht mehr kaufen. Ciao!

**Ralf Hanke**

*(Anm. d. Red.: HALT! NEIN! Wir stehen der Scientology weder nahe noch wollen wir Leute zu ihr führen oder Sympathien für Sekten dieser Art wecken. Das vorweg. Und jetzt ganz in Ruhe weiter.*
*Lieber Ralf: Du und alle anderen, die gleichlautend geschrieben haben, Ihr habt vollkommen recht! Trotzdem gestattet mir bitte einige Anmerkungen.*
*Erstens: Es wird nicht wieder vorkommen. Unser Verleger hat auf unsere Bitte hin beschlossen und verkündet, daß Anzeigen von Firmen, die für die Scientology Church oder ähnliche Sekten stehen, in Zukunft nicht mehr angenommen werden.*
*Zweitens: Ohne das, was ich eingangs gesagt habe, einschränken zu wollen, muß ich Dir ein Geständnis machen: Ich schätze nämlich z. B. die Musik von Chick Corea, habe einige seiner Platten, und die sind samt und sonders mit einer Widmung für den inzwischen verstorbenen, mysteriösen Sektenführer Hubbard ausgestattet – ergo ist anzunehmen, daß ich auf diesem Wege ebenfalls zum finanziellen Polster der Scientology-Church beigetragen habe: Asche auf mein Haupt! Und wie sieht's mit all den Prominenten aus, die in den Todesanzeigen für Hubbard als Sympathisanten und Geldgeber genannt wurden? Ich erinnere mich da zum Beispiel an den Namen eines Mannes, den ich in den letzten Monaten des öfteren in Talkshows der angeblich so kritischen Medien zu ERZIEHUNGS-FRAGEN habe referieren hören. Ehrlich gesagt, geht mir in diesem Fall der Hut ebenso hoch, wie wenn ein schlechtes Stück Literatur des Science-Fiction-Autors Hubbard beworben wird (das Buch, um das es in besagter Anzeige geht, ist nämlich bloß ein ziemlich schwacher Science-Fiction-Roman und zum Glück keine Scientology-Propaganda). Einigen wir uns doch einfach darauf, daß wir beides nicht wollen, okay?*

*sma)*

## VGA und EGA

Hi ASM-Team, Ihr habt Euch zwar in Sachen Ordnung sehr verbessert, doch irgendwas ist mir noch unklar. Warum zum Beispiel habt Ihr die Spiele für die Konsolen wieder in den anderen Haufen geschmissen? Jetzt ist da ein Konsolen-Freak, der sucht nach ein paar guten Spielen, und dann muß er erst mal 130 Seiten durchblättern...
Wenn man mal Eure 4/94 durchblättert, merkt man bei den PC-Spielen, daß sie nur VGA akzeptieren. Ich bin nun ein armes Schwein und habe EGA. *(Anm. d. Red.: Armes Schwein! – kate Wirklich ein oberarmes Schwein! Hat hier keiner mehr einen ausgelutschten VGA-Brenner, der übrig ist? – cus)* Also entweder ist EGA für Euch so out, daß Ihr sie nicht mehr testen wollt, oder Ihr habt alle nur noch VGA-Karten. Oder aber es werden nur noch VGA-Spiele hergestellt. Mich würde es schon interessieren. Noch eine Frage: Auf Seite 53 der 4/94 ist das Spiel "Backstage" getestet. Könnt Ihr einfach in 'nen Laden gehen und das Game abholen, oder wie oder was? Zum Schluß noch 'ne kleine Frage: Warum habt Ihr das Spiel des Monats in "Highlight des Monats" umgetauft? Ist das Wort "Spiel" für Euch etwa nicht mehr plausibel für dieses übergalaktische Dingsda?

**Nobody**

*(Anm. d. Red.: Neue EGA-Spiele gibt es ungefähr so viele wie die Zahl der geglückten Versuche, die Titanic zu heben. – cus*
*Du willst also die Konsolenspiele wieder in einer eigenen Rubrik? Das erinnert mich an die Frage, mit der sich eine andere Zeitschriftenredaktion vor einiger Zeit konfrontiert sah: "Können nicht die Abonnenten, die es wünschen, ihre Ausgabe im Papierumschlag statt in Plastikfolie eingeschweißt zugeschickt bekommen?" – Die Antwort eines von mir hochgeschätzten Kollegen: "Kann nicht Bonduelle für diejenigen, die es wünschen, im 'Mexikanischen Eintopf' den Mais weglassen?" – sma*
*Wenn Du "Backstage" haben willst und es Dir nicht mit dem Modem aus irgendeiner Mailbox "saugen" kannst, schreib an: Kennwort "Backstage", Postfach 101905, 74719 Bochum. Pack einen frankierten Rückumschlag für eine 3,5"-Diskette dabei, dann kriegst Du das Spiel kostenlos zugeschickt. In Läden ist es nicht zu haben.*
*"Highlight des Monats" bindet die Geschichte stärker in unsere Rubrik "Highlights" ein, und das fand ich ganz gut so. Außerdem erlaubt uns das, unter Umständen auch mal ein Produkt zu wählen, das man nicht im strengen Sinne als "Spiel" bezeichnen muß – etwa einen interaktiven CD-Krimi, einen Cartoon-Animationsbaukasten oder eine preiswerte softwaremäßige Lösung für ein Leben voller Wonne ohne jegliche Arbeit. Irgendwas in der Art halt...*

*sz)*

## Schrott

Hallo Feedback, ich bin echt am Verzweifeln. Neulich hatte sich mein Computer aufgehängt, aber ich wollte trotzdem spielen. Da habe ich einfach das Gehäuse abgenommen (leider stand mir dazu nur ein Brecheisen zur Verfügung). Nun, ich habe die Festplatte herausgerissen und dachte, daß es dann funktioniert. Aber nein, selbst mit der Lupe konnte ich weder Sam&Max noch Indy sehen. Dabei hab' ich das doch installiert. Könnt Ihr mir sagen, wieso meine Spiele verschwunden sind?
Als ich das Gerät dann meinem Händler zeigte, meinte er, daß am anderen Ende der Stadt ein Schrottplatz sei und daß ich da mal vorbeischauen sollte. Das war aber nix.
Ich habe den Compi mal wieder eingeschaltet, aber er funktionierte gar nicht mehr. Dabei habe ich für diesen modernen PC (8086, 20 MB, HDD, ISA, 5,25-Zoll-Laufwerk, flimmernder s/w-Monitor,









geniale Tastatur und eine heiße Maus) 9999,99 DM bezahlt. Ich dachte, daß er vielleicht verdreckt ist und habe einen Eimer Wasser reingekippt (ohne Erfolg). Habe ich jetzt alles umsonst bezahlt? Also wenn ja, dann bleibe ich doch lieber bei meinem veralteten 486DX2/66, VLB, TrueColor. Könnt Ihr mal einen Plan veröffentlichen, wo drinsteht, wie man seinen PC zusammenbaut und wie man ihn heile hält? Und wo gibt es ein neues Gehäuse?

**Verzweifelter PC-Freak**

*(Anm. d. Red.: Mein Tip – tarne Deinen Rechner als Multimedia-Maschine und schreib mit Filzstift auf den Monitor: "Bitte warten Sie: Virtual-Reality-Grafik wird gerade von CD geladen." Anschließend inserierst Du das Ding in Eurem örtlichen Anzeigenblatt und kriegst garantiert mindestens 5555 Mark 55 dafür.*

*sz*

*Wenn ich Dein PC wäre, hätte ich mich allerdings auch aufgehängt.*

*tom*

*Dein PC hat sich aufgehängt, und Du wolltest trotzdem spielen?! Pietätloser Bursche! Erst mal hättest Du ihn aus der Schlinge nehmen, dann den PC-Doktor verständigen sollen, der die Todesursache festgestellt hätte. Wird nämlich Fremdverschulden attestiert, gerätst Du am Ende noch selbst in Verdacht, und bei Deiner Beschreibung liegt das nahe: ein Eimer Wasser! Beim Gedanken an ein Bad geraten selbst hartgesottene Redakteure in Todesangst! Außerdem: Bis zur ehrenvollen Bestattung hättest Du ruhig ein wenig weinen können!*

*sma)*

## Was soll das?

Habt Ihr durch Zufall die Sendung "Ilona Christen" am 3.3.94 um 15 Uhr auf RTL gesehen? Dann werdet Ihr Euch auch sicher gefragt haben: "Was soll das?".

Es ging um Computer und Spiele, mal wieder. Als Gäste wurden eigentlich fast nur extreme Fälle eingeladen. Da waren ein Kunsthändler, der aufpassen mußte, daß seine Nase nicht bei den heißen Scheinwerfern oben an der Decke zu brutzeln begann, völlig ohne Kenntnisse über Computer und dergleichen.

Der glaubte anscheinend, den vollen Überblick zu haben. Dann hatte er auch noch die Frechheit, Computergrafik als idiotisch zu bezeichnen. Nun gut, neben ihm saß sein elfjähriger Sohn, der erst seit einem halben Jahr einen PC besaß. Mußte er da auch noch über ein, ja ein einziges Game, "Civilization", herziehen? Hat er sonst nichts? Obwohl das Game ein sehr guter Vertreter des heutigen Softwaremarktes ist, sollte es für alle Spiele herhalten?

Es war dann noch ein extremer User als Gesprächspartner eingeladen worden. Einer, der 24 Stunden mit dem Computer lebt. Kann man da von Sucht reden? Ein Kunsthändler arbeitet ja auch nicht nur acht Stunden, und dann ist Schluß, oder? Ist er da auch schon ein Süchtiger?

Aber jetzt ganz kurz zu den anderen Personen. Natürlich nur Positives hörten wir vom Vertreter einer großen Softwarefirma. Auch ein Pädagoge, der zu meiner Überraschung nicht nur Negatives zu erzählen hatte, war da – sonst sagen diese Menschen ja nur: "Gewalt = nein", "Sex = nein", "make peace, Blümchen, Blümchen, laber, laber..." *(Anm. d. Red.: Nobby?? – kate)* Ach ja, da war ja noch Ilona, die man ja eigentlich als Anti-EDV-Computermaus verstehen kann. Sie hätte vor der Sendung wohl besser einen Schnell-EDV-Kurs besuchen sollen. Diese Dame sollte sich mal ein Wochenende vor einen PC setzen und spielen, bis er raucht.

P.S.: Wer die Realität nicht von Spiel oder Film unterscheiden kann, sollte in eine geschlossene Anstalt übersiedeln...

**King George**

*(Anm. d. Red.: Von uns hat es leider keiner gesehen, da wir um diese Zeit noch arbeiten* ***(Anm. d. CvD: Schön wär's ja...)****. Leider hast Du uns den eigentlichen Inhalt der Sendung verschwiegen, so daß wir hier keine richtige Stellung beziehen können. Nur Dein "P.S."*













*läßt gewisse Schlußfolgerungen zu.*
*Was Frau Christen angeht – ähem... ich schweige lieber. Mit Hella von Sinnen wäre es wahrscheinlich lustiger geworden. Ich hätte auch mal Lust, eine Sendung zu leiten und in den Mittelpunkt die Frage zu stellen, welches (zensiert) Jugendamt den Antrag gestellt hat, BLOOM (Name geändert) auf den Index zu setzen?*
*Und gleich noch was aus der Kiste: Verstehe einer, was will... Kurz nach seinem Kinostart und unmittelbar nach Erscheinen auf Video wurde THE EVIL DEAD bundesweit beschlagnahmt. Das Bundesverfassungsgericht hob die Beschlagnahme wieder auf, eine gekürzte Fassung, die vor rund einem halben Jahr sogar auf Skys codiertem SKY MOVIES PLUS zu später Stunde lief, kam als Video wieder auf den Markt. Als Weihnachtsüberraschung wurde genau dieses Werk dann indiziert. Ich glaube, für manche selbsternannten Jugendschützer (sorry, aber man kann es auch übertreiben) sollte man einen Bibelspruch rahmen und als Präsent übermitteln: "Denn sie wissen nicht, was sie tun".*
*kate*

*Seltsam: Bei mir ist das immer genau umgekehrt. Mein Rechner setzt sich am Wochenende solange vor mich, bis ich anfange zu rauchen.* *tom*

*Genau: Und mein letzter Versuch, aufzuhören – 12 Stunden, 17 Minuten und 23 Sekunden – endete abrupt, als ich mich am Sonntag vor zwei Jahren in den ZDF-Fernsehgarten verschaltete...*
*sma)*

## Umsetzung alter Hüte

✉ Ich stelle mir die Frage, warum die Spiele, die auf dem C64 so gut abgeschnitten hatten, nicht auf den PC übersetzt oder als Konvertierung auf einer CD herausgebracht werden. Ich denke da an Summer Games, California Games, UGH Olympics, Blue XXX (indiziert!) und andere. Ich persönlich, als alter C64-Hase, würde es riesig finden, wenn solche Spiele nach Überarbeitung auf dem jetzigen PC und auf CD-ROM erscheinen würden. **Thomas**

*(Anm. d. Red.: Na ja, einige alte Dinger wurden ja bereits mit Hilfe des C64-Emulators "übersetzt". Das Ergebnis hat mich letztlich nicht sonderlich überzeugt. Ich will es nicht beschwören, aber ich meine, zumindest die Sport-Spiele wurden auch auf andere Systeme konvertiert. Ich bin ansonsten nicht Deiner Meinung, denn gerade die Tatsache, daß bestimmte Games nicht umgesetzt wurden, ist für mich ein Grund, den guten alten C64 nicht zu verschrotten. – kate*
*Und ich archiviere sogar die Late Night Show mit Thomas "Brabbelsabber" Gottschalk (IQ=Haribo), weil es ja im Wechsel eine italienische Blondine (IQ=2) und eine amerikanische Brünette (IQ=Knäckebrot) gibt, der man in den Ausschnitt gucken kann. Insgesamt habe ich schon 3600 Kassetten voll mit verbalem Blödsinn erster Güte.*
*cus)*

## ASM steht für...

✉ Hallo, Leute. Na, alles klar? Was soll ich zu Eurem Magazin sagen? Vielleicht "ASM – find' ich gut" oder "ASM – Gut ist uns nicht gut genug". Oh, ich glaube, jetzt habe ich etwas verwechselt.
*(Anm. d. Red.: ASM – immer sicher, immer sauber. Und mit Sicherheit ein gutes Gefühl. – kate*
*ASM – dann klappt's auch mit dem Nachbarn. – tom*
*Aber leicht muß sie schmecken – das ist ganz wichtig... – HARRRR! Nimm diesen! Und diesen! Nein, laßt mich los, ich mach' sie jetzt fertig! Geht weg mit der Jacke! Neiiiiiiiiiiinnnn... – sz*
*Es wird Zeit, den Melitta-Mann und die Darsteller der Müller-Werbespots zu erXXXXXXen, wegen Volksverdummung, Blödheit und saublöder Kalauer in verschärfter Form. Fazit: Boykottiert Produkte mit nervender Fernsehwerbung! Und schickt Beileidsbriefe an Peter – damit er die geschlossene Abteilung möglichst bald wieder verlassen kann. – cus)*

Die Fragen: 1. Ich werde wahrscheinlich noch dieses Jahr nach England auswandern. Nun möchte ich gerne wissen, ob ich den deutschen Amiga 500 an das englische Stromnetz anschließen kann? Oder was muß ich tun, um ihn anzuschließen?
*(Anm. d. Red.: In England kriegst Du, was die Netzspannung angeht, keine Probleme. Du brauchst bloß einen Netzstecker-Adapter, den Du aber in jedem besseren Elektrogeschäft bekommst. – sz)*

2. Da ich Euer Magazin per Abo beziehe, möchte ich nun natürlich wissen, ob Ihr Euer Magazin auch nach England verschickt.
*(Anm. d. Red.: Klar, wir können auch schwimmen! Die Auslandspreise fürs Abo findest Du auf der Abo-Bestellkarte hinten im Heft! – sz)*

Ach übrigens, da ich jetzt weiß, daß alle Computerbesitzer grausame, gewaltverherrlichende, notgeile, verdorbene, nationalsozialistische, kinderschändende Sodomisten sind, weiß jetzt auch ich, wofür "ASM" steht: "Asoziale Sub-Menschheit" (Quelle: Unsere ach so objektiven deutschen Medien). So, nun noch einen letzten Vorschlag: Wie wäre es denn, um den System-Kampf wieder aufzufrischen, Eure Leser in Gruppen aufzuteilen... etwa so:
– Amiga User, Deutsch, hetero;
– Amiga-User, Deutsch, homo;
– Amiga-User-Ausländer, hetero bzw. homo.
*(Anm. d. Red.: Das gleiche schlägt dieser Mensch dann noch für alle anderen Systeme vor. Schlußfolgerung: Wer wie ich Deutscher mit US-Herkunft ist und mehrere Computer hat, muß zwangsläufig bisexuell sein. – kate*
*Quatsch, Klaus – wenn Du's genau nachrechnest, müßtest Du als Henne erscheinen, die Claudia heißt*









# SOFTSALE

**SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG**

**TEL.:05021/910416 & -417 FAX:05021/910403 & -404**

## IBM-PC

1869 DV 79,90 DM
1942-Pac. AW DA 89,90 DM*
7 th Sword ?? in Vorb.
Aces of Pac. DA 74,90 DM
Aces Data EA 49,90 DM
Aces + Data DA 84,90 DM
Aces of Deep DV in Vorb.
Aces over Eur. DV 79,90 DM
Across the Rh. ?? in Vorb.
Air Combat Cl. EA 79,90 DM
Air Force C. ?? in Vorb.
Airlines DA 69,90 DM
Alienbreed DA 59,90 DM
Alone in Dark DV 89,90 DM
Alone in D. 2 DV 89,90 DM
Ambush at S. DA 84,90 DM
Ancient Art DA 79,90 DM
Anstoß DV 69,90 DM
Archon Ultra DV 79,90 DM*
Archon Ultra EA 69,90 DM
ATAC DA 79,90 DM
A-Train DV 89,90 DM
-Constr. Kit DV 49,90 DM
Aufschw. Ost DV 69,90 DM
Award Winner DA 69,90 DM
B-17 Fly. Fortr. DA 89,90 DM
B-Wing DV 44,90 DM
Ballistic Dipl. DV 49,90 DM
Battlech. 4000 DA 69,90 DM
Battle Isle 2 DV 79,90 DM
Battle Team DA 74,90 DM
Bat. Isle.Dat 2 DA 49,90 DM
Beauty&Beast DV 79,90 DM
Ben. Steel Sky DV 69,90 DM
Betr. at Krond. DV 79,90 DM
Big Sea DV 69,90 DM
Bioforge DA in Vorb.
Bloodnet DA 84,90 DM*
Body Blows DA 59,90 DM
Bund. Man. Pr. DV 64,90 DM
- Gold DV in Vorb.
Burning Steel DV 79,90 DM
-Data 1 DV 39,90 DM
-Data 2 DV 39,90 DM
-Scen. Editor DV 39,90 DM
Burn. Steel 2 DV in Vorb.
Burntime DV 79,90 DM
Campaign DV 79,90 DM
-Data DV 49,90 DM
Campaign 2 ?? in Vorb.
Cannonfodder DA 64,90 DM*
Caribean Des. DV 79,90 DM
Carriers at W.2 EA 79,90 DM
Chaos Engine DA in Vorb.
Chartbreaker DV in Vorb.
Christoph Kol. DV 79,90 DM
Civilization DV 84,90 DM
Civil War ?? in Vorb.
Clash of Steel EA 74,90 DM
Class.Pow.Co. DA 79,90 DM
Comanche DV 84,90 DM
-Data 1 DV 54,90 DM
-Data 2 DV 59,90 DM
Combat Cl. 2 DA 69,90 DM
Comp. of Xant EA 69,90 DM
Cosm. Spaceh DV 64,90 DM*
Cyberrace DV 79,90 DM
Daemonsgate ?? in Vorb.
Dagger A. Ra DV 74,90 DM
Danger.Streets DA 49,90 DM*
Dark Sun EA 69,90 DM
Dark Sun DV 79,90 DM
Das sch. Auge DV 74,90 DM
-Sternenschw. DV 79,90 DM*
Day of t. Tent. DV 84,90 DM
Der Clou DV 79,90 DM*
Der Planer DV 79,90 DM
-Data DV 44,90 DM
Der Patrizier DV 79,90 DM
Der Schatz i.Ss DV 84,90 DM
Die Schöne&B. DV 79,90 DM
Die Siedler DV 79,90 DM*
Dogfight DA 89,90 DM
Dreamlands DV 59,90 DM
Dreamweb DV in Vorb.
Dune 2 DV 69,90 DM
Dung. Hack EA 69,90 DM
Dynablaster DA 69,90 DM
Dynatech DV 69,90 DM
Eight Ball D. DA 69,90 DM
Eishock.Man. DV 79,90 DM
Elisabeth I DV in Vorb.
Elite 2 DV 69,90 DM
Elysium DV 69,90 DM
Empire Del. DV 69,90 DM
Epic DA 59,90 DM
Exc. Games DA 69,90 DM
Eye of Beh. 1 DV 79,90 DM
Eye of Beh. 2 DV 79,90 DM
Eye of Beh. 3 DV 79,90 DM

## IBM-PC

F-14 Fleet Def. DA 89,90 DM
F-15 III DA 89,90 DM*
Falcon 3.0 DA 84,90 DM
-Fight. Tiger DA 59,90 DM
-Mig 29 DA 59,90 DM
-Hornet DA 59,90 DM*
Fantasy Dizzy DA 64,90 DM
Fantast.World DA 79,90 DM
Fantasy Emp. EA 69,90 DM
Fantasy Emp. DV 79,90 DM
Fields of Glory DA 89,90 DM
Final Conflict ?? in Vorb.
Fire & Ice DA 59,90 DM
Flashback DV 69,90 DM
Fleet Defender DA 89,90 DM
Flugsim. 5.0 DV 129,90 DM
Flugsim. 5.0 EA 89,90 DM
-New York EA 49,90 DM
-Paris EA 49,90 DM
-San Fran. DA 69,90 DM
-Washington DA 64,90 DM
Form. I GP DA 89,90 DM
Freddy Ph. DV 69,90 DM
Fury o.t. Furries DA 64,90 DM
Gabriel Kn. EA 69,90 DM
Gabriel Kn. DV 74,90 DM
Gateway 2 EA 69,90 DM
Goal DA 64,90 DM
Gobliins 2 DV 84,90 DM
Gobliins 3 DV 79,90 DM
Gunship 2000 DA 84,90 DM
- Data DA 59,90 DM
Hand of Fate EA 69,90 DM
Hand of Fate DV 74,90 DM
Hannibal DV 79,90 DM
Hanse DV 44,90 DM*
Harpoon 2 EA 79,90 DM*
Harrier Jumpj. DA 89,90 DM
Hattrick DV 79,90 DM*
Hexuma DV 79,90 DM
Hired Guns DV 84,90 DM
History Line DV 79,90 DM
Hot Numbers DA 39,90 DM
-Deluxe DV 59,90 DM
Inca DV 89,90 DM
Inca 2 DV 94,90 DM
Incred. Mach. DV 69,90 DM
-The ev. more EA 69,90 DM
-The ev. more DV 74,90 DM
Incred. Toons EA 69,90 DM
Incred. Toons DV 74,90 DM
Indy 4 DV 49,90 DM
Indy Car Rac. DV 79,90 DM
In Extremis DV 69,90 DM
In. unt. caught DA 84,90 DM
Ishar 2 DV 64,90 DM
Jim.Con.Gr.C.2 DA 29,90 DM
Jonathan DV 79,90 DM
Jordan in Fl. DA 74,90 DM
Jurassic Park DV 69,90 DM
Karl May DV 79,90 DM
Kingmaker DV 69,90 DM
Kings Quest 6 DV 79,90 DM
Lands of Lore DV 64,90 DM
Legacy DV 89,90 DM
Legend of Kyr. DV 74,90 DM
Leg. o. Kyr.2 EA 69,90 DM
Leg. o. Kyr.2 DV 74,90 DM
Leis.Suit Larry6 DV 79,90 DM
Lemmings Do. DA 74,90 DM
Lemmings 2 DA 79,90 DM
Links 386 Pro DA 89,90 DM
- Banff EA 44,90 DM
- Belfry EA 44,90 DM
- CastleP. EA 44,90 DM
- Firestone EA 44,90 DM
- Innisbrook EA 44,90 DM
- Mauna K. EA 44,90 DM
- Pebble B. EA 44,90 DM
- Pinehurst EA 44,90 DM
Lollypop DA 74,90 DM*
Lords of Power DA 79,90 DM
Lost in Time DV 84,90 DM
Lost Sek.Rainf. EA 64,90 DM
Lost Vikings DV 79,90 DM
Lothar Matth. DV 69,90 DM*
Lotus 3 DA 64,90 DM
M1 Tank Plat. DA 39,90 DM
Mad News DV 79,90 DM*
Mad TV DV 79,90 DM
Magic of End. DV in Vorb.
Maniac. Man.2 DV 84,90 DM
Mario Andretti DA 64,90 DM
Mario w. verm DV 74,90 DM
Mario t. typ. DV 64,90 DM
Master o. Orio DA 89,90 DM
Mechwarr. 2 ?? in Vorb.
Merchant Pri. ?? in Vorb.
Michael J.in Fl. DA 74,90 DM
Micro Mach. DA 64,90 DM

## IBM-PC

Mig 29 f.Falcon DA 59,90 DM
Might&Magic4 DV 79,90 DM
Might&Magic5 DV 84,90 DM
Monkey Island DV 49,90 DM
Monkey Isle 2 DV 49,90 DM
Mortal Kombat DA 64,90 DM
Napoleonics DA 79,90 DM
NFL Coaches DA 79,90 DM
NHL Hockey DA 79,90 DM
Nomad DA 54,90 DM
Outpost DV 79,90 DM*
Pacific Strike DA 84,90 DM
-Speech DA 44,90 DM
Patriot DA 79,90 DM
Penthouse Hot DA 39,90 DM
Penthouse Del DV 59,90 DM
Pinball Dream DA 59,90 DM
Pinball Fantas DA 59,90 DM
Pirates DA 39,90 DM
Pirates Gold DV 89,90 DM
Pizza Connect DV 84,90 DM*
Police Quest 4 DV 69,90 DM
Populous 2 DA 74,90 DM
Prin. o. Pers.2 DA 69,90 DM
Privateer DA 84,90 DM
- Speech DA 44,90 DM
- Special Op.1 DA 44,90 DM
Protostar DA 74,90 DM
Quarter Pole DV 69,90 DM*
Quest f. Gl. 3 DV 79,90 DM
Quest f. Gl. 4 EA 69,90 DM
Quest f. Gl. 4 DV 74,90 DM*
Rail. Tyc. Del. DA 79,90 DM
Railway Chall. DV 69,90 DM
Ravenloft EA in Vorb.
Red Baron DV 79,90 DM
- Red B.&Data DV 89,90 DM
Rex Nebular DA 79,90 DM
Ret. Med. G. DV 79,90 DM*
Reunion DV in Vorb.
Righteous Fire DA 44,90 DM
Ringworld EA 69,90 DM
- Ret. o. t. Rob. ?? in Vorb.
Rüsselsheim DV 69,90 DM*
Ryder Cup Golf DA 69,90 DM
Sabre Team ?? in Vorb.
Sam & Max EA 74,90 DM
Sam & Max DV 84,90 DM
Seal Team DA 79,90 DM
Sensible Socc. DA 59,90 DM
Serpent Isle DA 79,90 DM
Seventh Sword DA in Vorb.
Shadowcaster ?? 79,90 DM
Shadow o. Co. DA 89,90 DM
Sherlock Holm. DV 74,90 DM
Silent Service 2 DV 74,90 DM
Silverball DA 59,90 DM
Sim City Deluxe DA 79,90 DM
Sim C./Popul. DA 79,90 DM
Sim City 2000 EA 79,90 DM
Sim City 2000 DV 84,90 DM*
Sim Farm DV 79,90 DM
Sim Health ?? in Vorb.
Sim Life DV 84,90 DM
Simon t. Sorce. DV 84,90 DM
Softw. Man. DV 79,90 DM
Space Hulk DV 79,90 DM
Space Quest 5 DV 69,90 DM
Spaceward Ho DV 69,90 DM
Special Forces DA 79,90 DM
Spelunx EA 69,90 DM*
SSN 21 Seawulf DA 79,90 DM*
Starlord DA 89,90 DM
Startrek DV 84,90 DM
- Judgment Rit. DA 79,90 DM
- Next Genera. ?? in Vorb.
Streetfighter 2 DA 64,90 DM
Strike Comm. DA 89,90 DM
- Speech DA 49,90 DM
- Tactical Op. 1 DA 39,90 DM
Stronghold DV 79,90 DM
Stunt Island DV 89,90 DM
S.U.B. DV 69,90 DM
Subwar 2050 DV 89,90 DM
- Mission DV in Vorb.
Superfrog DA 59,90 DM*
Syndicate DV 79,90 DM
- Data DV 44,90 DM
System Shock DV 84,90 DM*
Task Force DA 89,90 DM
Terminator EA 84,90 DM
- Op. Scour EA 49,90 DM
Term. Rampa. EA 49,90 DM
The Chaos Eng ?? in Vorb.
The Elder Scoll EA 69,90 DM
T. ev. mo. i. M. EA 69,90 DM
T. ev. mo. i. M. DV 74,90 DM
The incr. Toons EA 69,90 DM
The incr. Toons DV 74,90 DM

## IBM-PC

The Greatest DV 64,90 DM
The Legacy DV 89,90 DM
The Lost Vikin. DV 79,90 DM
The Perf. G. 2 ?? in Vorb.
T. Shad. o. Ys. EA 69,90 DM
TIE Fighter EA 84,90 DM
Tornado DA 79,90 DM
-Desert Storm DA 44,90 DM
Transarctica DV 59,90 DM
Turrican 2 DA 69,90 DM*
UFO DA 89,90 DM
Ultima 7 DV 89,90 DM
Ultima 7 II DA 74,90 DM
Ultima 8-Pag. DA 84,90 DM
- Speech DA 44,90 DM
Ultima Und. DA 69,90 DM
Ultima Und. 2 DA 74,90 DM
Und. a kill. M. ?? in Vorb.
Universe ?? in Vorb.
Unlimited Adv DV 79,90 DM
Unneces. Rou DA 69,90 DM
Veil of Darkn. DV 79,90 DM
Victory at Sea EA 79,90 DM*
War i. t. Gulf DV 74,90 DM
Warlords 2 EA 79,90 DM
War in Russ. EA 79,90 DM
Wayne G. III EA 79,90 DM
Whales Voy. DV 74,90 DM
Wing Armad. DA in Vorb.
W. Com.2/Sp. DV 79,90 DM
-Sp. Op.1+2 EA 44,90 DM
W. Com. Aca. DA 64,90 DM
Wings of Glor DV in Vorb.
Winter Chall. DA 59,90 DM
Winter Olym. DA 69,90 DM
Winter S.spo. DA 29,90 DM
Wizardry 7 DV 89,90 DM
Wiz Kid DA 69,90 DM
World o. Leg. EA 59,90 DM
WWF Euro. R. EA 69,90 DM
Xenobots DA 74,90 DM
X-Wing DA 84,90 DM
- B-Wing DV 44,90 DM
-Upgrade Kit DV 59,90 DM
X-Mas Lemm DA 39,90 DM
Yeag. A. Com DA 69,90 DM
Yo ! Joe ! DA 64,90 DM
Zeppelin DV 79,90 DM
Zool DA 59,90 DM

## CD-ROM

7 th Guest DA 89,90 DM
11 th Hour DA in Vorb.
Pacific Air W. DA in Vorb.
Ae. Guardian ?? in Vorb.
A ha. Day's N. EA 69,90 DM
Alone in Dark DV 89,90 DM
Battlechess 1 DA 89,90 DM
Bat 2 DV 79,90 DM
Battle Isle 2 DV 79,90 DM
Ben. a St. Sky DV 104,90 DM*
Bloodnet DA 84,90 DM*
Blue Force DA 89,90 DM
Burning Steel DV 84,90 DM
Burning St. 2 ?? in Vorb.
Burntime DV 79,90 DM
Caribb. Des. DV 84,90 DM*
Carmen USA EA 104,90 DM
Chessm. Pro DA 84,90 DM
Cl. Flight Si. DA 64,90 DM
Comanche DV 89,90 DM
Conspiracy DA 69,90 DM
Cor. Sup. Gam DA 69,90 DM
Cov. Girl Pok. DV 69,90 DM
Critical Path EA 99,90 DM
Dark Legion ?? in Vorb.
Das Schw. A. DV 69,90 DM
Day o. t. Ten. DV 89,90 DM
Der Clue DV 79,90 DM*
Der Patrizier DV 84,90 DM
Der Planer DV 84,90 DM*
Der Rasenm. DA 84,90 DM
Dracula Unl. DA 89,90 DM
Dragonsph. DA 84,90 DM
Dungeon H. EA 69,90 DM
Eco Quest EA 79,90 DM
Eleventh Hour DA in Vorb.
Empire Del. DV 69,90 DM
Eric the Unr. EA 64,90 DM
Eye o. B. Tri. DV 84,90 DM
Gabr. Knight EA 79,90 DM
Gabr. Knight DV 79,90 DM*
Gateway 2 EA 69,90 DM
Gobliins 2 DV 84,90 DM
Goblins 3 DV 94,90 DM
Golden 7 DV 89,90 DM
Guard. o. Fle. ?? in Vorb.
Hannibal & Sh DV 64,90 DM
Hattrick DV 84,90 DM*
Hellcab ?? in Vorb.

## CD-ROM

Herb. Grönem. DV 39,90 DM
History Line DV 64,90 DM
Inca DV 109,90 DM
Inca 2 DV 109,90 DM
Indy 4 DV 69,90 DM
Iron Helix DA 79,90 DM
Jack the Ripper ?? in Vorb.
Journey. Proj. DA 69,90 DM
Jurassic Park DV 69,90 DM
Kings Qu. 5 DA 79,90 DM
Kings Qu. 6 DA 84,90 DM
Koshan Consp DV 79,90 DM*
Laby. of Time EA 74,90 DM
Lands of Lore DV 89,90 DM
Laser Squad ?? in Vorb.
Leg. o. Kyran. EA 79,90 DM
Leg. o. Kyra. 2 DV in Vorb.
Leis. S. Larry 6 DV 79,90 DM*
Leis. S. Lar. Col DV 89,90 DM*
Lollypop DA 69,90 DM*
Lemmings DP DA 69,90 DM
Loom EA 79,90 DM
Lost in Time DV 84,90 DM
Lucas A. Cla. ADV 99,90 DM
Mad Dog Mc C EA 79,90 DM
Mad News DV 84,90 DM
Man. Mans. 2 DV 84,90 DM
Man. Mans. 2 DA 84,90 DM
Mega Race ?? in Vorb.
Might & M. Tr. DV 84,90 DM
Monkey Isle DA 89,90 DM
Myst DA 119,90 DM*
Napoleonics DA 79,90 DM
No 2 Collect. DV 64,90 DM
Outpost DV 89,90 DM*
Phanstasmag. DV in Vorb.
Pinball Deluxe DA in Vorb.
Police Que. 4 DV 79,90 DM*
Protostar DA 69,90 DM
Quest & Fun DV 69,90 DM
Quest f. Gl. 4 DV 79,90 DM
Ravenloft EA in Vorb.
Ravenloft DV in Vorb.
Rebel Assault DA 84,90 DM
Rebel Assault DV 89,90 DM*
Return to Zork DA 84,90 DM
Ringworld EA 69,90 DM
Rise o. Robo. ?? in Vorb.
Sabre Team ?? in Vorb.
Shadowcaster DA 99,90 DM
Shadowworlds ?? in Vorb.
Sherl. Holmes DV 99,90 DM*
Space Hulk DV 99,90 DM*
Space Qu. 4 DA 79,90 DM
Space Shuttle ?? in Vorb.
Spacew. Hoe! ?? in Vorb.
Spellc. Party P. EA 69,90 DM
Star T. N. Gen. DA in Vorb.
Strike Comm. DA 84,90 DM
Stronghold DV 79,90 DM
Subwar 2050 DV 89,90 DM
Syndicate Plus DV 99,90 DM*
The Greatest DA 79,90 DM
The Journeym. DA 69,90 DM
Theme Park DV in Vorb.
TIE Fighter EA 84,90 DM*
Tornado DA 89,90 DM
Turrican DA 64,90 DM*
UFO DA in Vorb.
Ultima 8 DV 119,90 DM
Ultima 1 + 2 DA 84,90 DM
Un. a. k. Mo. ?? in Vorb.
Whales Voy. DV 74,90 DM
Winter Olymp. DA 74,90 DM
Winter Sup.sp. DA 59,90 DM
Wrath of Gods ?? in Vorb.
Zeppelin DV 84,90 DM

## CD-ROM LAUFWERK

Mitsumi FX 001 389,90 DM

## PC JOYSTICKS

SV 201 M5 34,90 DM
SV 202 M6 24,90 DM
SV 203 M6/Gam. 44,90 DM
SV 206 Sp. Raid. 29,90 DM
SV 207 Sp. R. Pl. 34,90 DM
SV 209 Gam. o. G 24,90 DM
SV 210 Gamec. 29,90 DM
SV 227 Topstar 39,90 DM

## GRAVIS PC

Analog 69,90 DM
Analog Pro 79,90 DM
Gamepad 49,90 DM

## SOUNDBLASTER

2.0 Deluxe 134,90 DM
Pro DE Mitsumi 219,90 DM
Pro Basic 159,90 DM

## SOUNDBLASTER

16 Multi CD 359,90 DM
16 Multi CD ASP 439,90 DM
16 SCSI-2 419,90 DM
16 SCSI-2 ASP 489,90 DM

## AMIGA

1869 DV 69,90 DM
Addams Fam. DA 49,90 DM
Alfred Chicken DA 49,90 DM
Alien 3 DA 49,90 DM
Alienbr. Sp. E. EA 29,90 DM
Alienbreed 2 DA 49,90 DM
Ambermoon DV 79,90 DM
Ancient Art DA 69,90 DM
Anstoss DV 69,90 DM
Apocalypse DA 49,90 DM
Assassin Sp. DA 34,90 DM
A-Train DV 79,90 DM
A-Train Con. DV 49,90 DM
Aufschw. Ost DV 64,90 DM
Award Winn. DA 69,90 DM
B17 Flying F. DA 69,90 DM
Ballistic Dipl. DV 39,90 DM
Battle Isle 2 DV 79,90 DM*
Bat. I. Data 2 DA 49,90 DM
Battle Team DA 74,90 DM
Bazooka Sue DV 79,90 DM
BC Kid DA 59,90 DM
Ben. Ste. Sky DV 64,90 DM
Big Sea DA 64,90 DM
Bills Tom. G. DA 59,90 DM
Blastar DA 49,90 DM
Blob DA 59,90 DM
Bob's bad Day DA 59,90 DM
Body Blows DA 59,90 DM
- Galactic DA 49,90 DM
Brian the Lion DA 49,90 DM*
Bund. Man. Pr. DV 64,90 DM
-GOLD DV in Vorb.
Burntime DV 69,90 DM
Campaign DV 69,90 DM
- Data DV 49,90 DM
Campaign 2 DA 74,90 DM
Cannon Fodd. DA 59,90 DM
Car. Desaster DV 69,90 DM
Chartbreaker DV in Vorb.
Chaos Engine DA 49,90 DM
Chris. Kolumb. DV 74,90 DM
Civilization DV 74,90 DM
Cliffhanger DA 39,90 DM*
Combat Cl. 2 DA 64,90 DM
Cool Spot DA 59,90 DM
Cosm. Spaceh. DV 49,90 DM*
Das schwa. A. DV 69,90 DM
Delivery Agent DV 39,90 DM
Der Clou DV 69,90 DM*
Der Planer DV 69,90 DM
Der Scha. i. Ss. DV 79,90 DM*
Desert Strike DA 64,90 DM
Die Siedler DV 79,90 DM
Dispos. Hero DA 59,90 DM
Dogfight DA 69,90 DM
Dream Team DA 64,90 DM
Dreamlands DV 59,90 DM
Dune 2 DV 59,90 DM
Dynablaster DA 54,90 DM
Dynatech DV 59,90 DM
Eisho. Manag. DV 69,90 DM
Elfmania DA 49,90 DM*
Elisabeth I DV in Vorb.
Elite 2 DV 59,90 DM
Elysium DA 59,90 DM
Epic DA 59,90 DM
Erben des Th. DV 69,90 DM
Excell. Gam. DA 64,90 DM
Eye of Behold. DV 79,90 DM
Eye o. Beh. 2 DV 79,90 DM
F-117A Nighth. DA 69,90 DM
Fantastic Diz. DV 49,90 DM*
Fantastic Wo. DA 74,90 DM
Fatman DA 49,90 DM
Flashback DV 64,90 DM
F-1 Grand Prix DA 74,90 DM
Fury o. t. Furr. DA 59,90 DM
Genesia EA 59,90 DM
Globdule DA 59,90 DM
Goal DA 59,90 DM
Gobliins 2 DV 74,90 DM
Goblins 3 DV 69,90 DM
Gunship 2000 DA 69,90 DM
Hannibal DV 69,90 DM
Hanse-Exped. DV 44,90 DM*
Hattrick DV 69,90 DM*
Hexuma DV 79,90 DM
Hired Guns DA 64,90 DM
History Line DV 74,90 DM
Hot Numbers DA 39,90 DM
- Deluxe DA 59,90 DM
Humans DA 59,90 DM
Humans Race DV 69,90 DM

## AMIGA

Indy 4 DV 49,90 DM
Innocent u. c. DA 69,90 DM
Ishar 2 DV 59,90 DM
Jonathan DV 79,90 DM
Jurassic Park DV 64,90 DM
KGB DV 59,90 DM
Kings Qu. 6 DV 64,90 DM*
Kingmaker DV 69,90 DM*
Krusty's F.H. DA 49,90 DM
Last Action H. DA 39,90 DM*
Leg. o. Kyran. DV 59,90 DM
Lemmings DP DA 59,90 DM
Lemmings 2 DA 64,90 DM
Libera. Capt.2 DA 54,90 DM
Lionheart DA 59,90 DM
Lollypop DA 64,90 DM*
Lords of Pow. DA 64,90 DM
Lost Vikings DV 64,90 DM
Lothar Matth. DV 64,90 DM
Lotus 1 - 3 DA 59,90 DM
M1 Tank Plat. DA 39,90 DM
Mad News DV 69,90 DM*
Mad TV DV 69,90 DM
Mc Donaldla. DA 49,90 DM
Megamix DA 64,90 DM
Micro Machin. DA 49,90 DM
Missiles o. X. DA 49,90 DM
Monkey Isle DV 49,90 DM
Monkey Isle2 DV 49,90 DM
Morph DA 49,90 DM
Mortal Kombat DA 59,90 DM
Mr. Nutz DA 49,90 DM*
Napoleonics DA 69,90 DM
Naughty Ones DA 49,90 DM
Nick Fal. Golf DA 79,90 DM
No 2 Collec. DV 69,90 DM*
One Step bey. DA 69,90 DM
Oscar DA 49,90 DM
Overdrive DA 49,90 DM
Penthou. H. N. DA 39,90 DM
- Deluxe DV 59,90 DM
Perihelion DA 64,90 DM*
Pinball Dream. DA 49,90 DM
- Fantasies DA 59,90 DM
- Edition DA 64,90 DM
Pirates DA 39,90 DM
Pizza Connec. DV 79,90 DM
Populous 2 P. DA 69,90 DM
Premier Mana. EA 49,90 DM
Premier M. 2 EA 49,90 DM
Prime Mover DA 59,90 DM
Projekt X DA 59,90 DM
Puggsy DA 64,90 DM
Reach for Sk. DA 59,90 DM
Ret. o. Med. DV 69,90 DM*
Second Sam. DA 64,90 DM
Sensible Soc. DA 49,90 DM
Sierra Soccer DV 49,90 DM*
Sim City Del. DA 79,90 DM
Si. C./Popul. DA 69,90 DM
Sim Life DA 79,90 DM
Simon t. Sorc. DA 69,90 DM
Soccer Kid DA 64,90 DM
Softw. Manag. DV 69,90 DM*
Space Legen. EA 69,90 DM
Space Hulk DA 64,90 DM
Special Force. DA 74,90 DM
Streetfighter 2 DA 34,90 DM
SUB DV 59,90 DM*
Superfrog DA 49,90 DM
Sup. Sp. Ch. DA 69,90 DM
Super Tetris DA 74,90 DM
Syndicate DV 64,90 DM
Team 17 Col. DA 59,90 DM
Theatre o. D. DA 64,90 DM*
T. Chaos Eng. DA 49,90 DM
The Greatest DV 59,90 DM
T. Lost Viking. DV 59,90 DM*
The Manager DV 49,90 DM
Tornado DA 69,90 DM
Transarctica DV 59,90 DM
Tracon 2 EA 79,90 DM
Traps'n'Treas. DV 64,90 DM
Turrican 3 EA 49,90 DM
Turrican 3 DA 64,90 DM
Uridium 2 DA 49,90 DM
Walker DA 64,90 DM
War in the Gu. DV 69,90 DM
Ween DV 69,90 DM
Whales Voya. DV 69,90 DM
Wing Com. 1 DV 79,90 DM
Winter Olymp. DA 64,90 DM
Wiz 'n' Liz DA 64,90 DM
Wiz Kid DA 49,90 DM
Woody's World DA 49,90 DM
WWF Europ. R. EA 64,90 DM
Yo ! Joe ! DA 59,90 DM
Zeppelin DV 69,90 DM
Zero DA 64,90 DM
Zool DA 49,90 DM

## AMIGA

Zool 2 49,90 DM

## AMIGA JOYSTICKS

SV 119 Junior 14,90 DM
SV 120 Junior St. 14,90 DM
SV 121 I Turbo 14,90 DM
SV 122 II 14,90 DM
SV 123 III S.Ch. 19,90 DM
SV 124 II Turbo 19,90 DM
SV 125 V S. B. 34,90 DM
SV 126 VI Jeff. 24,90 DM
SV 127 VII Top. 34,90 DM
SV 128 Megab. 34,90 DM
SV 129 IX Footp. 49,90 DM
SV 131 Superst. 24,90 DM
SV 132 Hyperst. 29,90 DM
SV 133 Megast. 39,90 DM
SV 134 Jun. M.St. 29,90 DM

## GRAVIS AMIGA

Switch 64,90 DM
Gamepad 44,90 DM

## HARDWARE AMIGA

SV 702 Laufwerk 149,90 DM
Speich.A500 512k 59,90 DM

## AMIGA 1200/4000

1869 DV 69,90 DM
Alienbreed 2 DA 59,90 DM
Anstoss DV 69,90 DM
Body Bl. Gal. DA 59,90 DM
Burning Rub. DA 64,90 DM
Burntime DV 79,90 DM
Chaos Eng. DA 49,90 DM
Civilization DV 69,90 DM*
D/Generation DA 39,90 DM
Der Clou DV 69,90 DM*
D. Schatz i. Ss DV 79,90 DM*
Dynatech DV 59,90 DM
Elfmania DA 49,90 DM*
Elysium DV 69,90 DM*
Fatman DA 49,90 DM*
Hanse-Exped DV 44,90 DM*
Hattrick DV 69,90 DM
Ishar DA 64,90 DM
Ishar 2 DV 59,90 DM
Jurassic Park DA 64,90 DM
Kings Qu. 6 DV 64,90 DM*
Morph DA 64,90 DM*
Naughty Ones DA 49,90 DM
Oscar DA 49,90 DM
Penthouse De DV 59,90 DM
Pinball Fanta. DV 59,90 DM
Robocod DA 49,90 DM
Sabre Team ?? in Vorb.
Sec. Samurai DA 64,90 DM
Sim Life DV 79,90 DM
Simon t. Sorc. DV 79,90 DM
Soccer Kid DA 64,90 DM
Stardust DA in Vorb.
Star Trek EA 69,90 DM
SUB DV 59,90 DM*
T. Chaos Eng. DA 49,90 DM
TFX DA 69,90 DM*
Transarctica DV 59,90 DM
Whales Voy. DV 64,90 DM
Zool DA 49,90 DM
Zool 2 DA 49,90 DM

## AMIGA CD 32

Alienbr./Qwak DA 49,90 DM
Arab. Nights DV 49,90 DM
Bubba'n'Stix DA 49,90 DM
Chuck Rock DA 34,90 DM
Deep Core DA 49,90 DM
Der Clou DV 69,90 DM*
Dispos. Hero DV 64,90 DM
Elite 2 DV 64,90 DM*
F1- Grand Prix DA in Vorb.
Gunship 2000 DA in Vorb.
Jurassic Park DV 64,90 DM*
Laby. o. Time EA 59,90 DM
Lemmings DA 49,90 DM*
Liberation EA 64,90 DM
Lotus 1-3 DA 59,90 DM
Mean Areas DA 49,90 DM
Morph DA 49,90 DM
Naughty Ones DA 49,90 DM*
Nick F. Golf DA in Vorb.
Nigell Mansell DA in Vorb.
Pinball Fanta. DA 64,90 DM
Pirates Gold DA 64,90 DM
Proj. X/F - 17 DA 49,90 DM
Sabre Team ?? in Vorb.
Second Sam. DA 59,90 DM
Sensible Soc. DA 49,90 DM
Sleepwalker DA 59,90 DM*
Soccer Kid DA 64,90 DM*
TFX DA 69,90 DM*

**SOFTSALE-LADENGESCHÄFTE FINDEN SIE IN 30159 HANNOVER, MARKTSTR. 47 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19**

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEK.

TITEL MIT "*" AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN MÖGLICH. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. NN-GEBÜHR (3,- DM). AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

*und daran verzweifelt, kein Deo-Roller zu sein. – cus)*
Natürlich könnt Ihr sämtliche Lager noch in politische Richtungen (rechts, links) *(Anm. d. Red.: Eine fallen lassen... – kate)* aufteilen. Und der Gruppe, die am Ende übrigbleibt, wird jede ASM-Seite gewidmet. Also erst viel Action und dann nie wieder Streit. Okay, okay, war ein schlechter Witz. Also macht's gut bzw. besser.

**Euer Amiga-Imperator (der bisher keinen würdigen PC-Gegner ausmachen konnte)**

*(Anm. d. Red.: Ist das heute nicht ein schöner Tag? Laßt uns in den Park gehen und etwas spielen. kate)*

## Clubvorstellung

Hi ASM-Redaktion, wir möchten heute mal die Gelegenheit wahrnehmen, unseren Club der breiten Öffentlichkeit vorzustellen. Es handelt sich dabei nicht um einen stinknormalen Computer- oder Videospieleclub, nein, es ist ein Club für eine der in letzter Zeit wieder von Freaks gesuchten "Klassiker"-Konsolen: Das Philips G7000/G7200/G7400!
Das Gerät kam als eines der ersten überhaupt Ende der 70er heraus und verschwand mit dem Zusammenbruch der ersten großen Videospielewelle 1984/85 vom Markt. Nun sind die Dinger wieder einigermaßen gefragt, und deshalb haben wir den Club gegründet.Das paßt auch zum Leserbrief von Zaquarta aus der ASM 3/94: Jeder will immer mehr: Grafik mit 1280x1024 in 16,7 Millionen Farben, Sound in 16-Bit-Stereo usw. Die Spiele benötigen dann 45 MB auf der Festplatte, aber darunter ist nicht mal ein einziges Byte Spielwitz. Die G7000-Module hatten eine Kapazität von zwei bzw. acht Kilobyte, doch viele davon machen tausendmal mehr Spaß als das protzigste PC-Mega-Game.

**Club G7000 Videospiele, Dieter König, Werk-VI-Straße 22/31, A-8605 Kapfenberg, Österreich**

*(Anm. d. Red.: Die restlichen Daten stehen in der nächsten Club-Ecke. Interessenten können sich ja schon mal bei Euch melden.*
*Falls sonst noch jemand einen "außergewöhnlichen" Club leitet oder gerade erst gegründet hat: Meldet Euch – dann allerdings unter dem Kennwort "Feedback-Clubporträt". kate)*

## Die neue Freundin

Ich habe Probleme mit meiner neuen Freundin. Sie heißt mit Vornamen CD32 und mit Nachnamen Amiga. *(Anm. d. Red.: Da hast Du was falsch verstanden. Die Dame kommt aus Korea, da ist der Hintername der Vordername und der Vordername der Hinterlad... – Hintername! jb Wechsle Deinen Bekanntenkreis. cus)*
Da ich sie möglicherweise bald heirat... äh... kaufen möchte, wollte ich zuerst von Euch wissen, ob sie überhaupt zu mir paßt.
*(Anm. d. Red.: Könnte unter Umständen Probleme bei den Schnittstellen geben... – HRMPFFF! – jb)*

1) Einige andere Magazine schreiben, daß die Materialverarbeitung grauenvoll sei. Würdet Ihr mir in dieser Hinsicht besser einen A1200 mit CD-ROM empfehlen?
*(Ich frage mich, was manche Leute erwartet haben. Ein Goldkästchen? Platingehäuse? Um eine Konsole wie das Amiga CD32 preiswert zu halten, muß man Kompromisse eingehen – und das sind nun mal die Gehäuse. Jede Wette: Ein SNES oder ein Sega Mega CD sehen bei einem freien Fall aus 1,80 m Höhe auch nicht besser aus als das Amiga CD32 nach einem nämlichen. Und ob das CD-ROM für den A1200 noch in diesem Leben kommt, weiß allein der Geist von Commodore... jb)*

2) Ihr habt in Euren Berichten von Tastatur und 3,5-Zoll-Laufwerk geschrieben. Wieviel kosten die Teile?... Wird es in absehbarer Zeit Infrarotwaffen, Datenhandschuhe und 3D-Brillen fürs CD32 geben (wichtiger Kaufgrund)?
Können 3DO und Jaguar wirklich so viele Farben gleichzeitig darstellen wie das CD32 insgesamt hat? Wenn ja, wieviele Farben haben sie dann insgesamt? Was haltet Ihr von einer Liste mit allen Neuerscheinungen und Konvertierungen (wie in ASM 9/93 für A1200)?
P.S.: Die neuen AGA-Maschinen wären doch ein Grund für LucasArts, wieder für den Amiga zu produzieren, oder? Ich habe da was von "Day of the Tentacle" gehört.

**Amiga 500**

*(Anm. d. Red.: Ich auch, aber bei Softgold, dem deutschen LucasArts-Distributor, wird dies heftigst dementiert. kate*

*Zum CD32: Bis dato sind außer dem FMV-Modul für MPEG-Videos noch keine Erweiterungen für die Konsole zu kriegen. Nicht von Commodore selbst, aber von "Fremdanbietern" (schönes Wort, was?) soll noch in diesem Jahr eine Computerbox kommen – der Preis kann um die 500 Mark liegen. Außerdem wird die von uns schon erwähnte Tastatur nebst 3,5-Zoll-Laufwerk zu haben sein. Preise stehen aber noch nicht fest. Auf der CeBIT zeigte die holländische Firma Eureka einen Prototyp ihres "Communicators" – das ist ein Interface zum Anschluß des CD32 an beliebige Amiga-Rechner einschließlich eingebauter MIDI-Schnittstelle. Der Preis soll bei 250 Mark liegen. Softwaremäßig gibt's vom gleichen Anbieter eine Unterstützung für Kodak-Photo-CDs. Alles weitere ist leider noch Zukunftsmusik. jb*

*Die Sache mit den Farben schnalle ich nicht so ganz. Was soll die Zählerei? Das CD32 leidet sicher nicht unter Farbenmangel. Ob eine Maschine theoretisch ein paar hunderttausend oder einskommanochwas Millionen Farben darstellen kann, ist doch völlig banane, und den Unterschied sieht im Zweifelsfall sowieso keiner. Theoretisch kann Commos Scheibchenfresser im HAM-8-Modus bis zu 262000 Farben aus einer Palette von 16,8 Millionen darstellen. Aber schon mit 256 Farben kriegst Du absolut fotorealistische Bilder auf den Fernseher. Viel wichtiger*












*ist, wie die Farben von der Software unterstützt werden, und da kann man eben keine allgemeingültigen Aussagen machen. Ein Beispiel für den guten Gebrauch der Farben ist sicher "Microcosm", ein Negativbeispiel wäre etwa "D/Generation". Auch bei 3DO und Jaguar ist die entscheidende Frage letztlich die nach der Software – allerdings ist es auf diesen Systemen leichter, viele Farben gleichzeitig ohne Performanceverlust zu verwenden.*

*sz)*

## Alle gegen Jürgen?

Ich dachte, ich seh' nicht richtig, als ich in der 3/94 las, daß man für ein Mega CD II ein Mega Drive II braucht. Das schrieb wenigstens Jürgen Borngießer im Feedback zu der Frage von Matthias Varelmann.
Noch schlimmer war der Test zu "Arabian Nights" auf dem CD32, der auch von Jürgen stammt. Wie kommt er dazu, zu behaupten, die Grafik und der Sound würden dem Gerät gerecht werden? Hat er eigentlich schon mal "Wonderboy 5", welches "Arabian Nights" sehr ähnelt, auf dem Mega Drive gesehen? Eine "11" ist es echt nicht, auch wenn das Spiel nur 50 DM kostet – gerade auf dem CD32, wo die Spiele eh nicht so teuer sind. Den "Flug-Level" hat Jürgen sicher noch nicht gesehen, da gab es nämlich selbst auf dem C16 schon besseres. Eine "8" wäre ja noch akzeptabel, aber eine "11"?
Übrigens: Nichts gegen Jürgen, aber so etwas macht mich echt sauer.

**Detlef**

*(Anm. d. Red: Wenn das Game auf dem SNES oder dem Mega Drive erschienen wäre, hätte es auch nur eine 8–9 bekommen. Weil es nämlich auf diesen Konsolen sehr viele ähnliche Games gibt. Auf dem Amiga CD32 ist das Teil aber nicht nur selten, sondern ich finde es auch hübsch gezeichnet, sehr gut spielbar und spaßig. Daher meine Benotung. Außerdem: Das Amiga-Original hatte von Klaus auch schon eine 11 gekriegt, und zusammen haben wir zumindest sowas wie die "moralische Mehrheit" hier in der Redaktion. Noch Fragen?*
*Was die Sache mit dem Mega CD II angeht – klar, da hast Du recht, das war 'ne Ente. Wahr ist, daß man es tatsächlich auch ans alte MD anschließen kann. Sorry!*

*jb)*

## Änderungen

Als regelmäßiger Leser Eurer Zeitschrift habe ich beschlossen, Euch einen Leserbrief zu schreiben, was ich hiermit tue. Fangen wir also bei Ausgabe 12/93 an. Mit dieser Ausgabe kamen viele längst schon notwendige und weniger notwendige Änderungen. Zu den längst schon notwendigen Änderungen gehören das Outfit, die Balkenansicht im Bewertungskasten, die Filmecke und so weiter. Weniger notwendig waren die Namensänderung und das Durcheinandermischen der verschiedenen Spielearten. Aber man kann es ja nicht jedem recht machen. Deswegen hatte ich Ende des Jahres auf eine Umfrage wie die in der ASM 7/92 gewartet. Jene ist aber bis jetzt (3/94) noch nicht aufgetaucht. Ihr macht doch noch eine, oder?
Dann muß ich noch den Secret Service bemängeln. Der hat ja in den letzten Ausgaben ganz schön an Pralle verloren. Darum habe ich mich auch durchgerungen, Euch ein paar Tips zu senden.
Ebenfalls mit vielen blauen Flecken wird das Bewertungssystem davonkommen. Meiner Meinung nach werden bei der 0–12-Punktewertung viel zu viele Hits an den Mann gebracht, was zu einer Überhäufung an zum Kauf empfohlenen Spielen/Programmen führt. Deswegen wäre eine Mehr-Punkte-Wertung oder eine Prozentwertung angebracht. Beides läßt sich nach wie vor mit Balken gut darstellen. Viele vor mir betonten es: Ihr müßt aktueller werden! Programme, die von Euch getestet werden, wurden in anderen Zeitschriften schon früher getestet. *(Anm. d. Red.: Och jooo... – z. B. "Pizza Connection", als es noch*

*gar nicht fertig war. Und DAS kann ich sogar beweisen! – kate)*

Beispiel: Inzwischen ist Frontpage Sports Football Pro von Dynamix rausgekommen. Das Spiel wurde schon von vielen Zeitschriften getestet, nur keine davon buchstabiert sich A-S-M. Vielleicht habe ich den Test einfach übersehen.
*(Anm. d. Red.: Nein, hast Du nicht. Es gibt Artikel, die wir aus Platzgründen kippen, wenn dafür ein Game reinkommt, das wesentlich mehr Leute interessiert. Oder eines, das eine bessere Wertung hat als Durchschnitt, ok? – kate)*

So, zum Abschluß schlage ich vor, daß Turniere wie das Pinball-Fantasies-Turnier in Nienburg von Euch organisiert und von uns, den Spielern, gegen eine Teilnahmegebühr ausgetragen werden. So ein Turnier müßte für Amiga- und PC-Anwender möglich sein.

**Sir Tex**

*(Anm. d. Red.: Das mit dem Turnier lassen wir uns mal durch den Kopf gehen. Allerdings suchen wir uns die Sponsoren dann ganz bestimmt nicht bei den Lesern. Erst mal bin ich ja noch bis Anfang Juni in diversen Autohäusern unterwegs. Siehe auch den großen Bericht im "Unterwegs"-Teil. Und was die Umfrage angeht: Auch da wird sich was tun. Wenn uns genügend intelligente Fragen einfallen, dürft Ihr im nächsten Heft den Kugelschreiber zücken. – kate*
*Wir versuchen, die Spieletests zu veröffentlichen, wenn Ihr die Games auch im Laden kaufen könnt, und nicht, wenn wir von den Companies nur ein paar Dias haben, die sich ziemlich schlecht installieren, geschweige denn testen lassen. cus)*

## Virus-Killer

Ich habe ein ernstes Problem mit meinem heißgeliebten Computer. Mein Amiga bekam vor ein paar Wochen eine Virusinfektion namens "Saddam". Der Virus machte sich dadurch bemerkbar, daß die Laufwerke anfingen zu rattern, und die Disketten, die drinnen waren, gelöscht wurden. Kein Problem, waren eh nur Sicherheitsdisketten, dachte ich mir. Einen Tag später war mein 2. Laufwerk hinüber. Danach wollte er gar keine Disketten mehr booten. Könntet Ihr mir nicht mal ein paar Infos über den "Saddam-Virus" geben und meine Fragen beantworten:

1. Ist mein Computer magersüchtig oder liegt es an der falschen Ernährung, daß er die Disketten nicht mag?
*(Anm. d. Red.: Lieg Du mal mit einer Virusinfektion darnieder. Dann schmeckt Dir der Schokopudding auch nicht mehr... – jb)*

2. Wie konnte es zu der Infektion kommen? Hat mein Computer nicht genug Antikörper?
*(Anm. d. Red.: Indem sein Herrchen sich einen Teufel um gesunde Ernährung kümmert und ihm die Abfälle aus der Nachbarschaft verfüttert. War das deutlich genug? – jb)*

3. Ist der Virus ansteckend? Soll ich nun eine Atemmaske tragen?
*(Anm. d. Red.: Du nicht. Aber Deine Disketten würde ich zur Abdeckerei geben. Der Saddam-Virus läßt sich nur durch rigoroses Löschen aller Dateien eliminieren. Also: dicke Löschspule besorgen, nicht diese kleinen Rüsselchen zum Tonkopfentmagnetisieren. Oder: die Disks auf dem Atari/PC/Mac eines Freundes überformatieren. Falls Du versuchst, eine befallene Disk auf dem Amiga zu formatieren, kannst Du damit rechnen, daß nach der Formatierung wieder was auf der Disk sitzt und sich ins Fäustchen lacht. Noch ein Tip: Hol Dir von PD-Händlern die neuesten Versionen der besten Virenkiller. jb)*

4. Kann mein Computer von meinem Hund Flöhe bekommen oder umgekehrt?
*(Anm. d. Red.: Sollte Dein Amiga versuchen, sich mit dem Tastaturkabel am Parallelport zu kratzen, ist es sowieso zu spät. Perfekten Schutz bekommt man durch Aufgießen einer 60%/40%-Mischung von Stahlbeton und Kieseln. jb)*

5. Muß ich meinen Computer jetzt einschläfern lassen?
*(Anm. d. Red.: Wieso müssen die Compis immer dran glauben, wenn das Herrchen versagt, Hey, Paula in Chuckys Rechner: 01001010001010001001000101001010 01001110 (Befehl zum dauerhaften Abspielen der kleinen Nachtmusik) – jb)*

**Chucky**



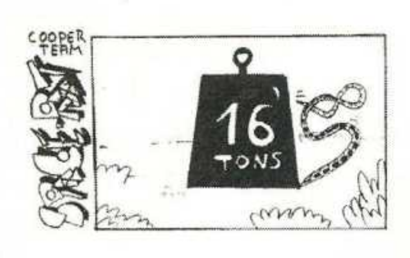

Könnt Ihr die Postkarten nicht weglassen? Ich kenne keinen, der sie benutzt. Ihr könnt doch statt dessen einen Aufkleber machen – der ist dann zwar genau so überflüssig, aber man kann ihn zumindest irgendwo drankleben (Autofenster, Klotür in der Schule, Nachbars Hund...)

**Sebastian**

*(Anm. d. Red.: Wenn Du zu allen Leuten so freundlich bist, daß Du ihre Haustiere verkleisterst, wundert es uns auch nicht, daß niemand Dir Postkarten schreiben will! sz)*

Die Space-Rat-Comics im Feedback konnten wir in der Zeit der alten ASM-Redaktion wegen der Lachtränen nie erkennen, doch jetzt merken wir, wie doof sie eigentlich sind. Darum laßt sie bitte in Zukunft weg. Um es Euch einfacher zu machen, liegt die mögliche letzte Folge von der dummen Ratte bei. Bitte vermeidet es, uns jetzt wegen Plagiates anzuzeigen, oder wir sehen uns vor Gericht wieder.

**Cooper-Team**




*(Anm. d. Red.: Also, wegen Diebstahls geistigen Eigentums werden wohl nicht wir, sondern vielleicht die Jungs von Monty Python ein paar freundschaftliche Kinnhaken mit Euch wechseln wollen, von wegen den 16 Tons und so. Wir ermitteln wegen des Verdachts des versuchten Rattenmordes gegen Euch, und Stevie Lucas hat bereits den übelsten Kampf-Cyborg der ganzen Galaxis auf Euch angesetzt. Euer Leben wird von nun an also sehr spannend und abwechslungsreich sein. Und mein lila Mini-Cooper möchte sich in aller Deutlichkeit von Leuten wie Euch distanzieren, die seinen Modellnamen mißbrauchen.*
*AN ALLE: Die Space-Rat gibt's natürlich weiterhin, keine Bange! sz)*

Wann müßt Ihr eigentlich Thomas Morgen zurückgeben? Es sind doch genug alte Damen in Ohnmacht gefallen, oder?

**ein Meckerer**

*(Anm. d. Red.: Es fällt uns überhaupt nicht ein, Thomas wieder wegzulassen – und jetzt erst gar nicht, wo wir doch gerade auf der CeBIT erfahren haben, daß er der lange geheimgehaltene Erfinder des PC ist! – siehe Schild! sz)*




...So, das war's. Ihr seid einfach spitze bis auf die obengenannten sieben Mängel, und Ihr seid methodisch und fachdidaktisch einfach korrekt (Zitat: meine Mutter, Grundschulpädagogin)

**Nirvana-Freak**

*(Anm. d. Red.: WAS sind wir? Flachdi... – HÄ? Mensch, Stefan, sag mal: ist das jetzt 'n Kompliment oder 'ne Beleidigung??? sz*

*Tja, Peter: Kennst Du nicht den Film "Der große Didaktor" von und mit Charlie Chaplin? Wenn er auf letzteren anspielt, dann ist's wahrscheinlich ein Kompliment, meint er aber das Vorbild für die Hauptperson des Streifens, dann ist's eine Beleidigung... sma)*



Carsten Trapp

Am 13.09.1973 schwamm ich aus dem großen Teich, aus dem die Babys kommen. In Kassel habe ich mich auch um eine vernünftige, schulische Ausbildung bemüht und mich schließlich im April 1993 dem Abitur gestellt – mit Erfolg. Schon seit meiner Grundschulzeit wuchs ich mit Computern und Telespielkonsolen auf, bis ich letztlich im März 1993 als freier Mitarbeiter zur Redaktionstruppe der ASM stieß.

**1 Was machst Du, wenn Du frei hast?** Kunstturnen, stundenlang vor der Kiste hocken und zocken, Musik hören oder am TV rumzappen. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Jeglicher Form von körperlicher Arbeit, dem Einkaufen gehen und dem Schlafen.

**2 Was spielst Du am liebsten?** Gute Adventure-Spiele, Actionknüller und Jump'n'Run-Games, hin und wieder auch Spiele, für die man richtig Grips braucht. **Welche Spiele magst Du nicht?** Strategiemüll und Spiele, die eine katastrophale Grafik haben oder einfach nur schlecht gemacht sind.

**3 Was liest Du am liebsten?** Dan Shockers Groschenromane, die Briefe meiner Freundin und so ziemlich alles, was es an Software-Literatur gibt, wie z.B. die ASM. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Anleitungen zu Anwendungsprogrammen und die BLÖD-Zeitung sowie die ollen Kamellen, die ich immer in der Schule lesen mußte (für den Deutschunterricht).

**4 Wessen Musik hörst Du gerne?** Eigentlich nur Computermusik oder Instrumentalmusik wie Rondo Veneziano. **Welche hörst Du nicht?** Heavy-Rulez, Tekkno und alles, was sonst noch für die Dröhnung sorgt.

**5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Grusel- und Vampirfilme, gute Thriller, 007 und Comedies. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Literaturverfilmungen und Dramen sowie Psychofilme mit irren Frauenmördern.

**6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Die Solarzelle, die ich für den Energieträger der Zukunft halte. **Was ist ihr größter Fehler?** Die Atombombe und Genmanipulation.

**7 Was – ganz allgemein – magst Du?** Beavis and Butt-Head, Visi, den Zonk, Zocken bis zum Morgengrauen und gutes Essen. **Was magst Du nicht?** Dummschwätzer, Unordnung, Unpünktlichkeit, und wenn ich meine Lieblingssendung im Fernsehen verpasse.



PC-CD-ROMs bunt gemischt

# Jetzt geht's rund, sagte die CD

Abwechslung muß sein, auch beim Vergnügen. Deshalb haben wir für Euch in dieser Ausgabe wieder eine ziemlich wilde Mischung von neuen (und nicht so neuen) CD-Games zusammengestellt. Quasi für jeden Geschmack etwas. In diesem Sinne: Wohl bekomm's!

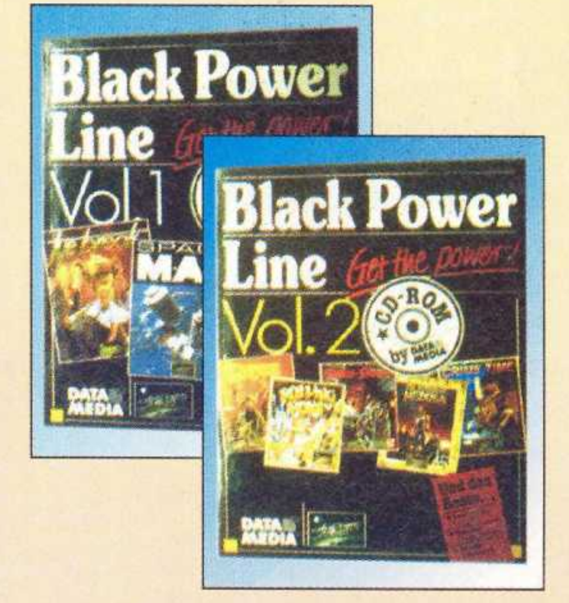
## Black Power Line

**PC, je ca. 80 DM**, Hersteller: **Data Media**, 50859 Köln, Muster von: **Hersteller**.

Großes Comeback für Starbyte-Games! Die Kölner CD-Spezialisten von Data Media haben die zum Teil echt nicht schlechten (wenn auch schon etwas angestaubten) Games der Sternenbeißer unter ihre Fittiche genommen und damit zwei starke Compilations herausgebracht. Die Games sind direkt von CD spielbar und klauen Euch so keinen Platz auf der ohnehin schon vollgemüllten Festplatte. Und wer nix kopiert, braucht auch keine aufwendigen Installationsprogramme – ein weiterer Vorteil.

**Black Power Line Vol. 1** enthält drei Strategiespiele bzw. Simulationen. Mit **Tie-Break** könnt Ihr überflüssige Pfunde auf dem Tennisplatz loswerden. Euren Geschäftssinn in puncto Verkehrswesen dürft Ihr bei **Transworld** unter Beweis stellen. Und als Projektmanager seid Ihr in **Space Max** (hat immerhin in der ASM 5/92 einen Hitstern bekommen) für Bau und Betrieb einer zivilen Raumstation verantwortlich.

**Black Power Vol. 2** beglückt Euch gar mit fünf Programmen. **Sarakon** ist ein fernöstlich angehauchtes Denkspiel, und bei **Rolling Ronnie** geht es Jump'n'Run-mäßig auf Rollschuhen zur Sache. **Crime Time** beschert Euch ein rauhes Erwachen neben einer ziemlich toten Leiche und einem nicht vorhandenen Alibi. Unter Zeitdruck geht's auf Mörderjagd. Als Rollenspiel soll Euch




**Lords of Doom** zeigen, wie man mit dem Herrn der Finsternis umspringt, und schließlich wäre da auch noch der Rollenspiel/Strategie-Mix **The Return of Medusa**, in dem es einer Dämonenkönigin mit Hilfe von 13 Schlüsseln an den Kragen geht. Nicht unbedingt ein Muß für die Sammlung, aber einen kritischen Blick durchaus wert.

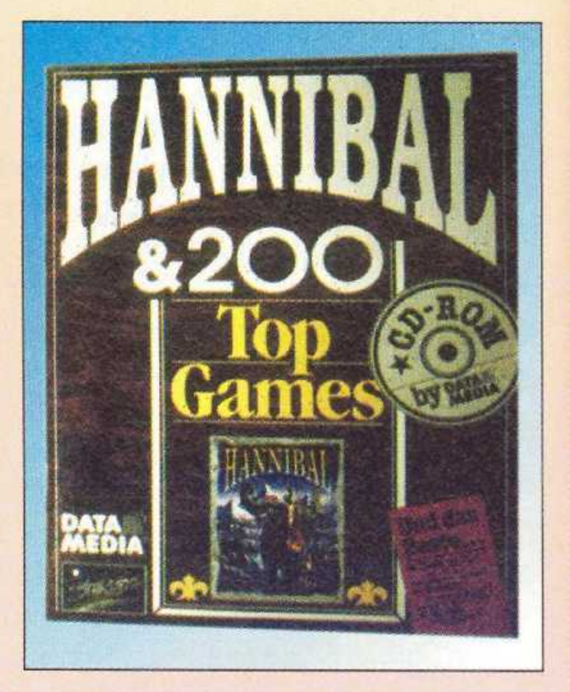
## Hannibal & 200 Top Games

**PC, ca. 80 DM**, Hersteller: **Data Media**, 50859 Köln, Muster von: **Hersteller**.

Warum haben Elefanten rote Augen? Damit man sie im Kirschbaum nicht sieht. Ja, ja, ich weiß, der Witz hat sooooooo'n Bart, aber die Geschichte von Hannibal und seiner Elefantenkarawane über die Alpen ist ja schließlich auch nicht mehr ganz taufrisch.

Bei StarBytes **Hannibal** handelt es sich ebenfalls nicht gerade um eine jugendlich daherstürmende Simulation, sie bewegt sich eher gemächlich, eben elefantös. Schlachten dürft Ihr bei diesem Hit aus der ASM 4/93 ebenso schlagen wie wirtschaftliche und militärische Verbündete suchen. Optionen gibt es reichlich, und mit einem bißchen Glück schafft Ihr es ja vielleicht, den Feldzug im Gegensatz zum echten Hannibal zu einem erfolgreichen Ende zu führen.

Neben Hannibal findet Ihr noch **200 Shareware-Programme** der unterschiedlichsten Art auf der CD. Vor einem eventuellen Kauf also unbedingt mal reinschauen!




## NO. 2 COLLECTION

**PC, ca. 90 DM**, Hersteller: **Data Media**, 50859 Köln, Muster von: **Hersteller**.

Aller guten Dinge sind drei. Und deshalb gleich noch eine Compilation des Duos Data Media/Starbyte. Über das Strategie-Game **Super Soccer** ist nicht allzuviel zu sagen, es ist halt inzwischen etwas in die Jahre gekommen, auch wenn es damals, in der ASM 1/92, mit einem Hitstern bedacht wurde. Der ziemlich akkurat recherchierten Weinbau-Simulation **Winzer** nehme ich es persönlich immer noch übel, daß ausgerechnet Baden als Weinanbaugebiet ignoriert wurde, aber das kann Nichtbadenern natür-



lich egal sein. Ebenfalls in der ASM 1/92 kam die Bergbau-Simulation **Black Gold** zu (damals) verdienten Hitstern-Ehren, so daß diese Sammlung ganz schön hochkarätig besetzt ist.

## TOWN WITH NO NAME

**PC** (AT, VGA), **je ca. 90 DM**, Hersteller: **Prism Leisure**, 59494 Soest, Muster von: **Hersteller**.

Budget-Anbieter Prism Leisure legt eine ganze Reihe von älteren CDTV-Titeln fürs CD-ROM auf. Die Reihe umfaßt bis jetzt den Western **Town With No Name**, die Krimis **Hound of the Baskervilles** und **Psycho Killer** sowie zwei Programme, die irgendwie nicht so recht zu definieren sind: **Animals in Motion** und **Women in Motion.** Sollen wohl einen gewissen Education-Wert besitzen? Sehr viel besser als die recht mittelmäßigen Original-Games von On-Line Entertainment sind diese Umsetzungen aber leider auch nicht.

## CD FLIGHT PACK

**PC** (AT, VGA), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Prism Leisure**, 59494 Soest, Muster von: **Hersteller**.

Einen Leckerbissen für Flugi-Fans stellt diese Compilation dar, in der drei zum Teil hochkarätige Flugsimulatoren zusammengefaßt wurden. Als schwächstes Programm nehmen wir **Air Warrior** einfach nur der Vollständigkeit halber zur Kenntnis und wenden uns dann angenehmeren Dingen zu. Dem **F-15 II Strike Eagle** zum Beispiel, der zusammen mit der Zusatzdisk **Operation Desert Storm** auf dem **CD Flight Pack** zu finden ist. Dieser Microprose-Klassiker ist auch heute noch fein zu fliegen und macht auch grafisch durchaus was her. Den Reigen beschließt die Dogfighting Simulation **F-14 Tomcat**, die ebenfalls noch nicht zum ganz alten Eisen gehört und bereits auf diversen anderen Compilations von Prism Leisure zu finden war.



## MICROPROSE CD NAVAL PACK

**PC** (386/20, 2 MB RAM, MSCDEX ab V 2.1, VGA; unterst. EMS, Joystick, Maus, AdLib, Roland, SoundBlaster), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Als echtes Schwergewicht entpuppt sich das **CD Naval Pack** von Microprose, denn im Gegensatz zu den stark abgespeckten Anleitungen der Prism-Leisure-Compilations enthalten die Microprose-Sammlungen die dicken Handbücher der Original-Games. (Was an Qualität oder Nichtqualität der Spiele natürlich nichts ändert). Zwei etwas CD-mäßig aufgepeppte Simulationen sind im Naval Pack enthalten. Heiße Kämpfe im Südpazifik beschert Euch **Task Force 1942**, wo Ihr sowohl die amerikanischen als auch die japanischen Flotten kommandieren dürft. In kühlere Gewässer führt Euch dagegen die U-Boot-Simulation **Red Storm Rising**, die nach dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy entstand. In Anbetracht der Tatsache, daß die Games schon über ein Jahr alt sind und nicht unbedingt die größten Hits von Microprose darstellen, ist der Preis selbst für eine CD-Version doch etwas happig.

## WORLD CIRCUIT

**PC** (286, 1 MB RAM, 8 MB auf Festplatte, MSCDEX ab V 2.1, VGA; unterst. Maus, Joystick, AdLib, Roland, Sound Blaster), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Was heißt hier, das Game kennt Ihr nicht? Klar doch, in der ASM 2/93 hat es unter dem Titel 'Formula One Grand Prix' sogar einen Hitstern eingeheimst. Jetzt geht Euch ein Licht auf, was? An IndyCar Racing von Virgin Entertainment kommt **World Circuit** zwar nicht heran, aber eine gute Rennsimulation bekommt Ihr mit diesem Prog allemal. Auf allen 16 Grand Prix-Kursen dürft Ihr gegen 25 weitere Fahrer antreten, die Euch nichts schenken, und ganz besonders nicht den Sieg. Über Modem könnt Ihr Euch auch heiße Kämpfe mit Eurem besten Freund liefern. Euren Boliden dürft Ihr dabei ganz nach Eurem Geschmack tunen, Kamerablickwinkel und Schwierigkeitsgrade sind ebenfalls einstellbar. Ein hübsches Game – für einen verdammt stolzen Preis. Ob da nicht einfach noch mal Kasse gemacht werden soll?



◀ *Graeme Souness Soccer Manager*

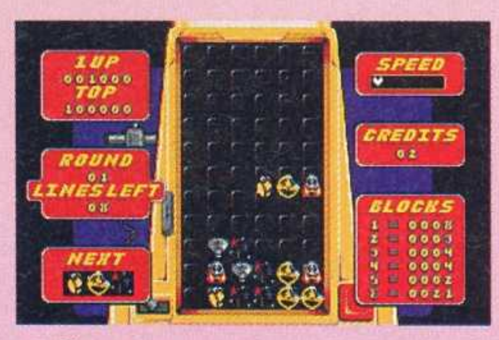
## STACK UP CARNAGE GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER

**PC, je ca. 30 DM**, Hersteller: **Zeppelin**, England, Muster von: **Rushware**.

Nett gedacht von Zeppelin, aber immer noch zu teuer: Das ist in etwa der bleibende Eindruck, nachdem man sich diese drei schon etwas älteren Games zu Gemüte geführt hat. **Stack Up** ist ein simples Geschicklichkeitsspielchen, bei dem Ihr gleiche Steine über- oder nebeneinander stapeln sollt, damit sie sich in Wohlgefallen auflösen. Hat man schon besser gesehen.

In **Carnage** jagt Ihr kleine Plastikautos über eine Rennstrecke, die mit höherem Level immer fieser, aber dadurch nicht besser wird. Mit Minen macht Ihr Eure Gegner fertig, Extras für die Klapperkisten mit der dusseligen Steuerung gibt's auch. Wenn schon Parodie auf Rennspiele, dann ist 'Micro Machines' von den Codemasters um Längen besser (auch wenn es das noch nicht von der CD gibt).

▲ *Carnage*




▲ *Carnage*

Am besten kommt hier noch der **Graeme Souness Soccer Manager** weg, mit dem Ihr fröhlich die englische Liga durcheinanderwirbeln dürft. Spektakuläres ist zwar nicht zu vermelden, aber

wer noch keinen Fußball-Manager hat (oder wem das exzellente 'Anstoß' von Ascon Software vielleicht zu teuer sein sollte), kann mit diesem Prog schon mal ein bißchen in die seltsame Welt der Manager hineinschnüffeln. Ein absolutes Muß ist allerdings keins der drei Progs.

## TURNING POINTS

PC (286, VGA; unterst. Maus), **ca. 100 DM**, Hersteller: **On-Line**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Lust auf Frust? Dann seid Ihr hier goldrichtig. Strategische Kriegsspiele gibt es ja reichlich, aber als Chef des Ganzen hat man dabei auf dem Computer fast immer sehr viel mehr Infos zur Verfügung als die armen Generäle es im wahren Kriegerleben hatten. Turning Points setzt genau da an. Ihr seid der verantwortliche Kommandierende, der nicht etwa gottmäßig das ganze Schlachtfeld überblickt, sondern wie jeder normale Mensch auch nur einen sehr eingeschränkten Ausschnitt des Geschehens direkt sieht. Alle weiteren Informationen bekommt er indirekt durch seine Untergebenen mit Hilfe von Berichten, Briefen etc... Befehle werden ebenfalls per Kurier übermittelt. Ihr merkt schon, worauf das hinausläuft: Alle Aktionen werden zeitverzögert ausgeführt, da die Boten ja eine Weile brauchen, bis sie zum jeweiligen Empfänger der Nachricht gelangen, und der muß seine Untergebenen auch erst wieder instruieren. Und wenn Ihr Pech habt, erwischt den Boten eine Kugel oder ein anderes Ungemach, bevor er seine Message überhaupt loswerden kann – und was dann? Dann kriegt Ihr einen Anfall und rauft Euch die letzten Haare aus (Vielleicht sind ja deshalb die Generäle auf ihren Gemälden fast immer kahl oder mit Perücke abgebildet...). Auf diese Art Schlachten zu schlagen entbehrt nicht einer gewissen Realität und unterscheidet diese Sammlung deutlich von anderen Kriegs-Simulationen. Auf tolle Grafik müßt Ihr zwar verzichten, aber dafür dürft Ihr Euch gleich auf mehreren Kriegsschauplätzen tummeln. Gettysburg war die entscheidende Schlacht im amerikanischen Bürgerkrieg, bei Waterloo hat Napoleon eins auf die Nase gekriegt, und auch die spanische Armada ist mit ihrem Plan, England zu erobern, kläglich baden gegangen. Tja, und Ihr sollt mit Turning Points den Ereignissen nun eine andere Wendung geben. Nur für Taktiker eine wirklich lohnende Anschaffung.



▲ *Turning Points*

Wer es nicht so kriegerisch mag und trotzdem gern in die Luft geht, kann das jetzt mit der CD-Version der realistischsten zivilen Flugsimulation schlechthin tun. Der Airbus A320 kommt in zwei Ausführungen: als **Europa**- und als **Amerika-Edition**. Wie alle Data-Media-Produkte sind beide Flugis direkt von der Silberscheibe spielbar und brauchen nur minimalen Platz auf der Festplatte. Die Packungen sind übrigens nur was für Muskelmänner, denn neben dicksten Handbüchern ist auch eine Menge Kartenmaterial und mehr mit drin. Wer es gerne total realistisch mit wenig Aufregung und spartanischer Grafik mag, der kann sich mit den Airbussen ruhig mal als Luftkutscher versuchen. Zusätzlich wurden übrigens noch Demos und Zubehör von anderen Flugsimulatoren mit auf die CD gepackt, die aus der Shareware- und Public-Domain-Szene stammen.

▼ *Airbus A320*



## AIRBUS A320

**PC, je ca. 100 DM**, Hersteller: **Thalion**, Muster von: **Data Media, 50859** Köln.

## SHADOW CASTER

**PC** (386/33, 4 MB RAM, VGA, Maus; unterst. Sound-Blaster, General Midi), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland.**

Das hat ja nun gedauert, bis die CD-ROM-Version des 3D-Action-Rollenspiels endlich fertig war. Aber wenigstens haben sich die Jungs von Origin die Mühe gemacht und der CD ein paar Extras spendiert. Das Shapeshifter-Epos ShadowCaster erfreut jetzt mit einer neuen Intro, Digi-Plappereien und vor allen Dingen erweitertem Gameplay: Damit der böse Gott Malkor und seine prügelfreudigen Anhänger noch ein bißchen böser und prügelfreudiger auf dem Bildschirm herumtoben können, wurde das Spiel mit einigen neuen Levels verlängert. Ansonsten ist zwar alles wie gehabt, aber eine hübsche Hau- und Verwandel-Orgie mit flotten 3D-Grafiken ist und bleibt ShadowCaster trotzdem.



▲ *Shadow Caster*

## WINTER SUPERSPORTS

**PC** (286/10; unterst. EGA, VGA, AdLib, SoundBlaster, EMS), **je ca. 80 DM**, Hersteller: **Flair/Micro Value**, Muster von: **Die Cassette**.




▲ *Winter Supersports*

So ganz zeitgemäß ist es ja nicht, im Juni mit Schneebällen zu werfen, aber vielleicht tut Euch eine kleine Abkühlung mal ganz gut. Acht Disziplinen warten darauf, unter bis zu sechs menschlichen Sofa-Athleten für Schweiß und Schwielen zu sorgen – darunter so "normale" Sportarten wie Abfahrtslauf, Riesenslalom, Eisschnellauf, Bob oder Rennrodel, aber auch witzige wie der Hürdenlauf auf Eis oder die Parallelabfahrt. Ganz auf Technik setzt schließlich das Schneemobil-Rennen. Soweit die guten Nachrichten. Die schlechten: Grob verpixelte Videoeinspielungen vor jedem Rennen sollen wohl Atmosphäre vermitteln, die eigentlichen Sportereignisse spielen sich auf dem Niveau von vor sechs Jahren ab. Wenn Ihr auf Wintersport steht, dann schaut Euch lieber mal Winter Olympics von U.S.Gold an. Dort reizt nämlich nur die Übersetzung zum Lachen, der Rest ist aber wenigstens vernünftig spielbar.






CD-ROM

# Back to the Fifties

**ROCK'N'ROLL YEARS 50'S**

**– Coming Soon –**

**PC**, Hersteller: **Supervision**, England, Muster von: **Hersteller**.

**Hat jemand von Euch die fünfziger Jahre schon miterlebt? Oder habt Ihr zu dem Zeitpunkt noch nicht mal auf dem Plan gestanden – wie die Mehrzahl in der Redaktion? Dann wird's Zeit für ein bißchen Rock'n'Roll.**

In den "Fifties" begann das, was man später eine Jugendrevolution nennen sollte: Man tanzte zu einer Musik, die die Kriegsgeneration das Grausen lehrte, zog sich wild an (die Jeans tauchten das erste Mal als "Mode" auf) und gab sich überhaupt nicht wie der nette Junge oder das nette Mädel von nebenan. Supervision, die mit ihrem Programm "The Lover's Guide" eher in ein anderes Genre zielten, wollen nun mit einer CD rund um die fünfziger Jahre die wilde Zeit des Rock'n'Roll dem heutigen Publikum näherbringen.

Das Multimedia-Programm **Rock'n'Roll Years 50's** läuft unter Windows und wird einfach mit der Maus gesteuert. Enthalten sind Daten und Fakten über Sänger und Gruppen, chronologisch von Anfang bis Ende des Jahrzehnts geordnet. Das Hauptmenü besteht aus einer grafischen "Jukebox". Durch Anwählen eines Themas bekommt man die entsprechende Musik, kurze Filme, Bilder und entsprechende Literatur angezeigt. Insgesamt befinden sich fast 30 Minuten Filmmaterial in "Full Motion Video" auf der CD.



▲ *Hier gibt's jede Menge Musik-Infos*

Die Literatur enthält wichtige Daten über die Interpreten wie Geburtstag, Erfolge, etc. Wer sein Wissen auf die Probe stellen will, kann ein Quiz spielen. Ähnlich wie bei Trivial Pursuit werden die Fragen beantwortet; knapp 500 werden vom Programm präsentiert. Nach den 50er Jahren will Supervision seine Reihe übrigens mit CDs über die wilden 60er, die "Glitter-70er", die "Punk-80er" und über die aktuelle Musikszene fortsetzen.

Unter dem Stichwort "Multimedia" läuft ja so manches, was nicht mal annähernd dem vollmundigen Begriff entspricht; die angekündigten CDs zeigen aber, wie man verschiedene Medien sinnvoll miteinander verknüpfen kann.



Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!
ASM
Jahresabo
79,20 DM
100% PREISWERT
100% SCHNELL
100% KOMPLETT
ABO
Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du einen Batzen Geld!
Wenn Du ASM abonnierst, bist Du up to date – schneller als Deine Freunde.
Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.





**Ey, Typ, haste mal Bock auf 'ne geile Fernseh-Show? Wo Du'n paar Streetgangs so richtig mit Schmackes alle machen kannst? Na, was stehste denn dann noch da draußen rum – beim MEGA-RACE bekommst Du Deine Chance, und das vor Milliarden von Zuschauern!**




Es ist schon irgendwie witzig: Da fragt man sich nun ein ganzes Jahr lang, was denn das Theater soll, warum Mindscape so viel Zeit für so ein simples Rennspielchen braucht, und dann genügt ein einziger Blick auf das endlich fertige Prog, und die ganze Warterei ist vergessen und vergeben. Was da auf dem Bildschirm abgeht, verschlägt dem coolsten Kerl die Sprache!

# Schöne neue Welt

Erinnert Ihr Euch noch an die Programmiertruppe Cryo? Das sind die Jungs, die vor zwei Jahren mit "Dune" einen Riesenhit landeten. Daß sie grafisch und musikalisch in der Zwischenzeit noch eine ganze Menge dazugelernt haben und daß Dune nicht etwa ein Zufallstreffer war, zeigt sich bei **MegaRace** mehr als deutlich.

Die Rahmenhandlung allein verdient schon einen Oscar. Ihr sitzt nämlich eigentlich total entspannt vor dem Fernseher in Eurem futuristischen Apartment, komplett mit Riesenbildschirm und Service-Roboter. Auf der Mattscheibe geht voll der Punk ab. Da läuft die heißeste Virtuality-Show des Universums (genau, das MegaRace), und moderiert wird das Ganze vom abgefahrensten Showmaster diesseits von Beteigeuze. Echt wie im amerikanischen TV – und genauso englisch spricht er auch – hampelt der (digitalisierte) Typ vor der Kamera herum und läßt einen Klopper nach dem anderen los.

Nicht nur akustisch ist das ein wahres Feuerwerk an Witzen, auch bei der Optik tut sich eine ganze Menge. Mal könnt Ihr den Moderator aus der Studioperspektive bewundern, mal auf einem Riesenbildschirm außen an einem Wolkenkratzer, mal vom heimischen Fernsehsessel aus, mal auf dem Monitor des Aufnahmetechnikers. Wer mit der glasklaren Sprachausgabe wegen mangelnder Englischkenntnisse nicht so zurechtkommt, der kann sich gleichzeitig die gut übersetzten Untertitel ansehen. Rasante Kamerafahrten durch malerische Straßenschluchten lokkern die Moderation auf, wenn die einzelnen Racetracks plastisch vorgestellt werden. Ganz ohne Wenn und Aber besitzt MegaRace die beste Einführung in ein Game, die man sich überhaupt nur vorstellen kann.




▲ *Lichter der Großstadt*

Nach so einer Hammer-Intro hat es das eigentliche Spiel natürlich ziemlich schwer, noch zu beeindrucken. Die Rennsimulation ist zwar bestimmt besser als ein Menge ähnlicher Games, kommt aber mit der genialen Rahmenhandlung nicht ganz mit, obwohl auch hier grafisch ganz gut was geboten wird. 16 wilde Rennstrecken warten in fünf abgefahrenen virtuellen Welten darauf, daß Ihr sie mit Euren Superautos unter die Räder nehmt.

**MEGARACE**

**PC** (386SX/40, MS-DOS 4.01, 2 MB RAM, VGA, Festplatte, MSCDEX 2.21; unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, analogen Joystick, Maus), **ca. 110 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Das Rennen führt durch nächtliche Städte, per Glasröhre geht die Fahrt durch eine Unterwassermetropole, und unter anderem dürft Ihr auch über einen irren Kurs in einer Müllstadt hetzen. Mit jeder Strecke treiben sich mehr motorisierte Rowdies auf der Straße herum, die Ihr alle erledigen dürft: Mit der Kanone (falls Ihr das entsprechende Auto gewählt habt und Euch die Energie dafür noch nicht ausgegangen ist), oder – noch spektakulärer –, indem Ihr die gegnerischen Autos gegen die Bande quetscht. Ein netter Feuerball ist die Belohnung, und die Zuschauer freuen sich (wichtig, schließlich handelt es sich hier um eine Unterhaltungssendung im Familienprogramm). Schafft Ihr es, in der vorgegebenen Rundenzahl alle Gegner ins Nirwana zu befördern, winken so tolle Preise wie eine stählerne Armbanduhr oder bunte Autoschonbezüge...

Markierungen auf der Fahrbahn zeigen an, wo es einen Beschleunigungsschub aufzusammeln gibt, extra Energie, Punkte für den Highscore, mehr Waffen oder Munition. Aber genausogut kann es passieren, daß sich dann auf einmal die Steuerung umdreht, alle Armaturen ausfallen, die Windschutzscheibe wackelt, bis Ihr nichts mehr seht – und es gibt andere nette Überraschungen mehr. Zwei Schwierigkeitsgrade sind einstellbar, gesteuert wird wahlweise über Joystick, Tastatur oder Maus. Auch eine Möglichkeit zum Speichern ist nach jedem Rennen vorhanden. Das Programm nutzt die Fähigkeiten der CD prima aus. Erstens könnt Ihr direkt von der Silberscheibe spielen, zweitens bekommt Ihr viel Spiel fürs Geld. Sogar das supereinfache Installationsprogramm ist einsame Spitze und lobt Euch, wenn Ihr ein besonders schnelles CD-Laufwerk habt. Witzig ist MegaRace also allemal, als Spiel okay und als Grafikorgie kaum schlagbar.



# Monstermatsch und Meuchelmord

***Na, ist das ein Titel? Und der ist noch nicht einmal gelogen! Was Euch in dem Game von Software-Newcomer Crystal Dynamics erwartet, ist feinste Action und viel Strategie. Und: ätzender Humor.***

Auch Helden werden schlaff. Da nützt es gar nix, wenn man 50 Jahre früher das Land von riesigen Horden verfressener Monster gesäubert hat: Tauscht man Schwert gegen Krone ein und Zwieback gegen Fasanenbrüstchen farcie in Sauce au Vin Rouge, dann steigt nicht nur das Lebendgewicht, sondern auch die Gefahr, von mißgünstigen Höflingen geoutet zu werden.

In diesem konkreten Falle handelt es sich um den netten König Winthrop, der während eines Banketts einen Erstickungsanfall erleidet, weil er sich allzu enthusiastisch einem Putenkeulchen in Frankfurter grüner Soße gewidmet hatte. Einziger Zeuge des Mißgeschicks: Der Lordkanzler. Ganz offensichtlich spekuliert dieser miese Verräter jedoch auf ein vorzeitiges Ende seines Herrn, denn anstatt ihm zur Hilfe zu eilen, sorgt er mit immer wilderen und komischeren Geschichten dafür, daß sich niemand um den nach Atem ringenden Souverän kümmert.

Niemand außer Chauncey, dem Küchenjungen. Der hat offensichtlich einen Erste-Hilfe-Kursus belegt (wie er das gemacht hat, ist mir persönlich ein Rätsel, schließlich ist er Waise, bei einer wilden Kuhherde aufgewachsen und bisher allenfalls durch gigantische Tolpatschigkeit aufgefallen). Mit ein paar gekonnten Griffen um die königliche Taille bewahrt er das Land davor, einen guten König zu verlieren und einen miesen Ehrgeizling als Herrscher zu bekommen.

Der Lordkanzler nimmt die Durchkreuzung seiner Pläne reichlich übel und macht Chauncey in Zukunft das Leben mehr als nur ein bißchen schwer, mal durch unverschämte Steuern, mal durch Voodoo, mal durch reine Hinterlist. Der König dagegen schlägt Chauncey zum Ritter, schenkt ihm ein Stück Land und sein Monstermeuchelschwert, mit dem er die seit neuestem wieder aktiven roten Monsterhorden im Schach halten soll.

◄ *Erwartet Ihr eine Bombe?*

▲ *Die Ausbeute '93 im sozialen Wohnungsbau*

Die ganze Story wird übrigens als Filmeinspielung mit tollen Schauspielern gezeigt. Auch die Zwischenszenen und Kristallkugel-Fernseheinspielungen laufen auf diese Weise ab. Beim 3DO ist die Soundqualität dabei um einiges besser, aber trotzdem machen die abwechslungsreichen Intermezzi auch bei der PC-CD-ROM-Version jede Menge Spaß.

Aber egal, ob PC oder 3DO: Jetzt seid Ihr dran. Aufgeteilt ist das Land in fünf sehr unterschiedlich aussehende Bereiche. In jeder 'Provinz' dürft Ihr ein paar Jahre für Ruhe, Ordnung und Wohlstand sorgen, bevor Ihr weiterbefördert werdet und den nächsten Landstrich sanieren sollt. Euer Problem ist, daß Ihr zunächst nur wenige Untertanen habt, die für Anbau, Ernte und Verkauf von Lebensmitteln aller Art – und damit für Geld in Eurer Kasse – zuständig sind. Am Ende jedes Jahres erscheint jedoch unerbittlich der Lordkanzler und fordert die Steuern ein. Habt Ihr nicht genug Geld eingenommen, wandert Ihr in den Schuldturm, und das Spiel ist aus.

Mehr Leute bekommt Ihr, wenn Ihr das Land z.B. durch Bäume nett und gemütlich macht, den Boden bearbeitet – und am Ende jedes Quartals dafür sorgt, daß die mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks einfallenden roten Monsterhorden nicht zuviel Schaden anrichten. Zwei Minuten habt Ihr jeweils Zeit, Eure Strategie zu planen und in die Tat umzusetzen, dann ertönt markiges Geheul, und der Angriff der roten Horden beginnt.

Tja, und dann kommen sie angehüpft, die zähnestarrenden Monster: knallrot und hungrig bis zum Exzeß. Schliddern sie in Eure Speerfallen, glibbern sie mit nettem Blubbern in ein rotschleimiges Ende. Hört Ihr dagegen genüßliches Schmatzen, solltet Ihr Euer Schwert schnellstens in Aktion versetzen, denn dann wird entweder gerade Eurer Ernte, einem Haus oder einem Untertan der Garaus gemacht.

**The Horde** ist ein abwechslungsreiches Spiel, das bei einem guten Unterhaltungswert für lange Motivation sorgt, denn der Schwierigkeitsgrad steigt ziemlich bald und ziemlich schnell an. Tierischer Ernst ist allerdings nicht angesagt, dafür sorgen schon die witzigen Videoeinlagen.

## THE HORDE

**3DO** (NTSC-Monitor und -Grundgerät), **ca. 130 DM**, **PC** (386/33, 4 MB RAM, Festplatte, VGA; unterst. Gravis, SoundBlaster, Covox Sound Master, Maus, Joystick), **ca. 160 DM**, Hersteller: **Crystal Dynamics**, Muster (3DO) von: **Dynatex**, Muster (CD-ROM) von: **Die Cassette**.





## THE C.H.A.O.S. CONTINUUM

**PC** (486SX/25, 8 MB RAM, 1 MB auf Festplatte, Windows 3.1, SVGA, Maus), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Creative Multimedia**, Muster von: **Die Cassette**.

# Zum Chaos? Dritte Tür links, bitte!

Die Story hört sich echt gut an: Auf dem fernen Jupitermond Titan wird in noch fernerer Zukunft eine ausgedehnte Minen- und Forschungsstation installiert. Weil die Erde immer noch total übervölkert ist, wandern reichlich Leute nach Titan und auf andere Außenposten aus. Eigentlich ja auch okay, aber dann wird auf Titan C.H.A.O.S. installiert, ein gigantischer Computer, mit dessen Hilfe Raum, Zeit und Relativität erforscht werden sollen. Wie zu erwarten war, knallt der Computer durch, schickt alle möglichen Leute in eine andere Dimension (oder so was), und mittels einer ferngesteuerten Drohne dürft Ihr jetzt die Kastanien aus dem Feuer angeln.

Im wesentlichen ist C.H.A.O.S. wie ein 3D-Rollenspiel im Beholder-Stil aufgemacht. Es enthält reichlich 3D-Render-Grafik, die zwar ganz nett anzusehen ist, aber nicht an die Qualität von 'Myst' oder 'The 7th Guest' herankommt – vielleicht liegt das ja an der leicht unterkühlten Laboratmosphäre des Games. Der Soundtrack dagegen könnte geradewegs von einer Tangerine-Dream-CD stammen und gehört unter Garantie zum Besten, was Euch in den letzten Monaten aus den Lautsprechern entgegengefetzt ist.

Bleibt noch das eigentliche Spiel, äh, ja, wo ist denn hier das Gameplay geblieben? Dröges Rummarschieren in 3D-Szenarien ist angesagt, Codes und Infos sammeln und damit diverse Rettungsmissionen absolvieren. Trotz gelegentlicher netter Ideen nicht gerade ein Ausbund an Originalität und Spannung. C.H.A.O.S. läuft unter Windows – entsprechend zäh zieht sich der Spielfluß, und sogar auf einer 486er Local-Bus-Maschine mit Windows-Accelerator-Grafikkarte wird mehr gewartet als gespielt. Positiv ist wiederum der Umstand, daß alles unmittelbar von der CD abläuft – das spart Platz auf der Festplatte. An das "Journeyman Project" und ähnliche Games kommt C.H.A.O.S. leider nicht ran.




◀ *Strebt Ihr eine Karriere als Öffner an? In diesem Spiel gibt's nämlich reichlich Türen*



**Urteil: 8** — NA JA!

| | |
|---|---|
| Grafik: | 11 |
| Sound: | 11 |
| Ablauf: | 6 |
| Steuerung: | 10 |
| Atmmosphäre: | 9 |

Zahlreiche Highlights, aber leider nur ein mäßiges Spiel

## DIGITAL LOVE

**PC** (386/20, 2 MB RAM, Windows 3.0; unterst. VGA, SoundBlaster), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Rushware**.

# "Liebe" einmal anders

Der Titel **Digital Love** ist reichlich irreführend, denn mit Liebe hat das Ganze allenfalls am Rande zu tun. Statt dessen geht es um aktiven Streßabbau, ganz praktisch am heimischen Monitor. Zur Meditation will das Programm anregen, immer mit dem vorsichtigen Hinweis auf dem Bildschirm, daß Ihr vielleicht doch besser erst Euren Familien-Doc fragt, ob Ihr die Übungen wohl überhaupt machen dürft. Übertriebene Vorsicht – oder Wichtigtuerei? Letzteres, würde ich kühn behaupten.

Mehrere fernöstlich angehauchte Entspannungsarten werden bildschirmgeschädigten Computer-Usern angeboten. Zum einen dürft Ihr Euch Musikvideos reinziehen – aber nicht etwa im Stil von MTV oder VIVA; weit gefehlt. Klemmt Euch die Kopfhörer über die Ohren, zieht die Vorhänge zu, und stellt Euch vor, Ihr wäret in Indien. Getragene Guruklänge und dazu passende Bilder sollen Euch zur Meditation anregen und alle negativen Stimmungen aus Eurem Körper herausziehen. Mir persönlich hat das ganz gut gefallen (ich bin nach kürzester Zeit voll eingepennt, was allerdings vermutlich nicht ganz im Sinne des Erfinders war).

Bei der Farbentherapie dürft Ihr Euch aussuchen, unter welcher Art Streß Ihr gerade zu leiden glaubt, und die entsprechenden Farben als Heilmittel betrachten. Die ausführliche Anleitung erklärt haarklein, wofür Rot, Gelb, Grün usw. gut sein sollen. Von Arthritis über Schlaflosigkeit bis hin zu Aggressionen soll alles heilbar sein. Ans Eingemachte geht's, wenn Ihr Euch mit Mantren und Mandalas entspannt. Der Sprechgesang (Euer eigener, wohlgemerkt, also nur für einsame Abende zu empfehlen) soll Euch zusammen mit den angeblich überlieferten Bildern in die Lage versetzen, in einen höheren Bewußtseinszustand zu gelangen und dabei sowohl Eurem Geist als auch Eurem Körper die nötige Erholung zu verschaffen.

Wem das zu abstrakt ist, der darf sich auch ganz real mit Yogaübungen in Form bringen. Das Männeken auf dem Bildschirm macht's vor, Ihr turnt einfach nach. Das Ganze mag ja nett gemeint sein, aber von einem echten Yogakurs zum Beispiel habt Ihr unter Garantie mehr.

Der pseudointellektuelle Zirkus geht übrigens auf das Konto derselben Leute, die damals das psychedelisch angehauchte Umweltrettungs-Hüpfspielchen "Top Banana" verbrochen haben.

Farbentherapie wählen
Beenden
Zurück

▲ *Wo ist denn da die "Liebe"?*

**Urteil: 5** — SCHNARCH

| | |
|---|---|
| Grafik: | 7 |
| Sound: | 8 |
| Ablauf: | 5 |
| Aufmachung: | 6 |
| Idee: | 1 |

Danke: Für dumm verkaufen kann ich mich selbst




# Bestimmt kein Mist: Myst

**MYST**

**PC** (386DX/33, 4 MB RAM, Windows 3.1, SVGA, MPC-kompatible Soundkarte, Maus, 4 MB auf Festplatte), **ca. 150 DM**, Hersteller: **Brøderbund**, USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

**Wer hätte das gedacht: Sierra, Westwood, Coktel Vision und Infogrames bekommen ernsthaft Konkurrenz. Mit einem Abenteuer der etwas anderen Art will und wird Brøderbund den etablierten Adventure-Profis das Wasser abgraben.**

So ganz neu ist das Adventure **Myst** nicht. Auf dem Macintosh hat es schon vor einiger Zeit seinen Einstand gegeben. Aber erst jetzt, nachdem es auf die silberne PC-Scheibe gebannt wurde, kann es sich mit Lorbeeren schmücken und bekommt die große Fangemeinde, die es unbestreitbar verdient.

Die Story? Hmm, ja, also eigentlich ist die Geschichte sehr einfach. Da war einmal ein Mann, der viel gereist ist und dabei viele Tagebücher geschrieben hat. Irgendwann einmal hat er entdeckt, daß jemand versucht, die in den Büchern gesammelten Informationen zu vernichten, indem dieser Jemand die Bücher verbrennt. Das alles wäre nicht weiter aufregend, wenn es sich bei dem verhinderten Schriftsteller nicht um einen Zeit- bzw. Dimensionsreisenden handeln würde.

Wer versucht denn da, an den Realitäten herumzufummeln? Auf der Suche nach dem Übeltäter geht der Schriftsteller verschütt, und Ihr steht einsam auf einer Pier am Ufer einer kleinen Insel. Warum?

Erste Hinweise erhaltet Ihr durch ein Stück Papier, das zufällig in der Botanik herumliegt. Damit hören die Zufälligkeiten allerdings auch schon auf, denn von nun an seid Ihr schwerstens auf Eure kleinen grauen Zellen angewiesen. Alles was Ihr seht, alles was Ihr nehmen könnt, enthält möglicherweise einen versteckten Hinweis auf die Lösung der zum Teil tierisch komplizierten Puzzles. Vor allen Dingen die wenigen nicht verbrannten Bücher im Regal des seltsamen Rundbaus strotzen nur so vor Informationen.

Bei aufmerksamer Lektüre der Wälzer (leider in Englisch, nur das Handbuch wurde übersetzt) erklärt sich dann auch, wie die Reisen zwischen den einzelnen ‘Dimensionen’ ablaufen und was Euch an den verschiedenen Schauplätzen erwartet. Durch genaues Beobachten und Kombinieren der Fakten lassen sich dann auch bald die ersten Rätsel auf der Startinsel lösen: Wieviel Volt braucht das Raumschiff zum Start? Was hat es mit den seltsamen Boxen auf sich, die überall herumstehen? Wie heißt die Kombination vom Safe? Warum fährt der Fahrstuhl nicht nur rauf und runter, sondern dreht sich dabei auch noch? Was hat es überhaupt mit den mehr als seltsamen Maschinen auf sich?

◄ *Ist das der berühmte Holzweg?*

▲ *So sieht ein würdiger Schiffsfriedhof aus*

Die Welt von Myst ist voller Spannung und seltsamer Rätsel. Ob mechanischer oder musikalischer Art, immer ist genaues Nachdenken gefragt. Wildes Herumklicken in den Bildern bringt überhaupt nichts. Ein Spiel für Tüftler eben, denn Action werdet Ihr bei Myst vergeblich suchen. Statt dessen werdet Ihr mit wunderbar atmosphärischen Raytracing-Grafiken verwöhnt, die einfach allererste Sahne sind. Da merkt man deutlich, daß das Game zuallererst auf dem Mac erschienen ist. Scrolling gibt es nicht, die Bilder blenden sanft um. Genial einfach ist auch die Steuerung, die mit minimalem Aufwand auskommt – linke Maustaste zum Bewegen, Ansehen und Manipulieren, je nachdem wie sich der Mauszeiger gerade verwandelt. Einziger Schwachpunkt: Selbst auf einem Double-Speed-Laufwerk hakt ab und zu einmal der Sound, wenn Ihr auf dem Bildschirm etwas manipuliert.

Trotzdem ist Myst Adventurefreunden uneingeschränkt zu empfehlen, denn ein Game mit so viel Tiefgang und Motivation ist uns schon lange nicht mehr untergekommen. Wenn ein Spiel jemals uneingeschränkt einen Hitstern verdient hat, dann ist es ohne Wenn und Aber dieses Adventure, das genausogut Spiel des Monats hätte werden können!



▲ *Alle Räder stehen still, wenn ein Spieler es so will*



# Secret Service


B.O.B. (SNES) 72
Dragonsphere (PC) 62
Dyna Blaster 72
Factory Panic 72
Innocent (PC) 72
Might & Magic 3 (PC) 72
Rebel Assault (PC-CD-ROM) 72
Royal Rumble (SNES) 72
Star Trek (PC) 60
Whale's Voyage (CD32) 76
X-Wing-Mission (PC) 76


## Hint Hunt


Indy IV 78
Kyrandia 1 (PC) 78
Privateer 78
Whale's Voyage 78




# Scotty an Brücke

"O.K. Sir, wir haben jetzt wieder genügend Energie zur Verfügung, um die letzten drei Teile unserer Komplettlösung raufzubeamen."
Blinkende Lichter, seltsame Geräusche, plötzlich ein Schrei...
"Aaah, Käpt'n, da ist irgendwas schiefgegangen. Die Raum-Zeit-Koordinaten sind durcheinandergeraten, und wir haben hier noch irgendwas anderes mit raufgebracht..."
Heftiges Gerenne, Phaser auf MORD™ eingestellt, Turbolift (Ssssst)...
"Oh, mein Gott, Spock, stellen Sie fest, was das ist!"
Tricorderaufklappieppiep...
"Käpt'n, das sind Komplettlösungen und Cheats zu anderen aktuellen Spielen..."
Wie wird die tapfere Besatzung des Raumschiffs Enterprise nun mit diesem Problem umgehen? Versäumen Sie nicht die nächste Folge, wenn es heißt "Die Rache des...

Agent 08/15

## ● Star Trek: Judgment Rites

MUSEUM PIECE
Ein reiner Höflichkeitsbesuch sollte es werden, doch was Kirk jetzt noch nicht weiß: Ein gemeiner Diebstahl wird im Museum auf Novar Altar stattfinden.
Auf dem Planeten gelandet, darf sich der Trupp erst einmal im Museum umsehen. Eine Menge interessanter Ausstellungsstücke werden von Kirk betrachtet. Schließlich ist man nicht alle Tage auf Novar Altar und kommt dazu, sich die schon berühmten Stücke anzusehen.
Ist Kirk mit seiner Besichtigungstour am Ende angelangt, geschieht das Unglück. Das Museum wird überfallen, der Leiter desselben erleidet einen Stromschlag. Ohne daß zunächst irgendwelche Hilfsmittel zur Verfügung stehen, müssen jetzt die Täter gefaßt werden. Eine Menge Arbeit steht bevor.
Zuerst mal nimmt Kirk die wichtigsten Gegenstände mit: die Lanze des Ritters, das Silbertablett, die beiden Flaschen, die sich im Raum befinden, und den Zettel, der unter der einen Flasche steckt. Der Arbeitstisch des Museumsdirektors weist eine kleine Merkwürdigkeit auf: Ein Knopf unter der Arbeitsplatte öffnet die Tür. Damit selbige nicht gleich wieder zufällt, schiebt Checkov den Ritter unter sie. Nun können die drei den nächsten Raum begutachten.
Besonders wichtig ist Scotty. Er bastelt an den Maschinen links und rechts oben herum und bekommt so allerlei nützliche Hilfsmittel. Gott sei Dank hat Kirk ihn mitgenommen. Nun lädt Checkov die beiden Capacitoren auf dem mittleren Gerät auf (dauert einige Sekunden) und geht dann in den Raum rechts unten. Die Tür bekommt der Captain mit dem Codewort auf, das auf dem Zettel steht. In diesem Raum kann Scotty in dem runden Teil rechts oben und in dem Miniraumschiff links unten Nützliches finden.
Kirk versucht natürlich, einen der geladenen Capacitoren mit dem kleinen Roboter zu benutzen. Der gibt allerdings den Geist auf. Doch nachdem sich der Befehlshaber den Capacitor wieder eingesteckt hat, kann Scotty in dem Roboter ein weiteres Teil finden.
Zurück geht's in den vorigen Raum. Auch hier probiert der Captain das Codewort an der Tür aus, doch die läßt sich trotz alledem nicht öffnen. Scotty kommt nun auf eine Idee, wenn er sich mit Jim unterhält. Er kennt den Trick, der ihm einfällt, noch aus alten Starfleet-Zeiten.
Die Methode sollte ihnen das Aufbrechen der Tür ermöglichen. Dazu muß der Techniker zuerst die drei Magnetfüße auf das mittlere Gerät stellen. Danach kommen die beiden Capacitoren hinzu (der eine muß sich erst erneut aufladen). Um die Magneten wird das rote Kabel gewickelt, und über das Ganze kommt die Lanze. Jetzt will nur noch die mittlere Maschine mittels des schwarzen Kabels mit der rechten verbunden werden, was Checkov – gespannt auf das Ergebnis – übernimmt, und Scotty kann das Pseudo-Geschoß in Betrieb setzten.
Mit den beiden Capacitoren im Handgepäck geht der Trupp dann durch die jetzt offene Tür. In dem inzwischen leicht zerstörten Raum wird gleich ein Gaskanister gefunden. Anschließend müssen die drei durch die Tür links oben. Dort benutzt Scotty einen der Capacitoren mit dem kleinen Roboter in der Mitte, schmeißt das Ding an und läßt es die Tür der Raumkapsel auf der rechten Seite öffnen.
Der schottische Ingenieur untersucht die Öffnung und findet heraus, daß die Möglichkeit besteht, den Capacitor hier aufzuladen. Dazu setzt Captain Kirk die Platte an die Öffnung und garniert das Ganze mit ein wenig Alkohol, um es besser leitfähig zu machen. Anschließend wird der Capi auf das Tablett gelegt, und es wird ein wenig abgewartet, bis er sich aufgeladen hat.
Wieder im unteren Raum schaut Scotty nach dem Uralttransporter und repariert diesen mittels des Kabels, des Capacitors und der Platte. Mit dem Gaskanister auf der Transportfläche kann das Gerät nun angeworfen werden. Und es funktioniert! Zwar hat Scotty den Kanister etwas zu weit rechts entmaterialisieren lassen, doch auch so hat alles geklappt und die Diebe können dingfest gemacht werden.
THOUGH THIS BE MADNESS
Die vorletzte Mission entführt die tapfere Crew der Enterprise nach Atabis (nachdem es je nach Levelwahl zu einem Zwischenfall in der romulanischen Neutralen Zone kam). Dort angekommen, lokalisiert Spock erst einmal Klingonen. Der feindliche Captain ist mit Antwort 2 ganz zufrieden und Kirk kann sich mit seinem Landetrupp ohne Bedenken auf das Alienschiff beamen.
Nachdem sie sich mit den beiden Menschen (?) in dem Raum unterhalten haben, begeben sich Kirk, Spock, McCoy und Uhura in den südlichen Raum, wo McCoy zuerst das Mädchen genauer untersucht und anschließend Spock die Unbedenklichkeit einer Gedankenverschmelzung garantiert. Nachdem diese vollbracht ist, geht es weiter in südliche Richtung. Dort kann Kirk den Container von der sterbenden Pflanze entfernen und auf das Diagnosegerät links oben stellen. Jetzt müssen alle zweimal nach oben und anschließend zwei Räume nach rechts, wo der Captain versucht, den Teddybären zu nehmen. Das klappt aber erst, nachdem Spock, der Meister in diesem Spiel, das Schachproblem gelöst hat.
Drei Räume weiter links betätigt James Tiberius Kirk ganz instinktiv den Schalter an der Wand. Und schon tut sich das nächste Rätsel auf: Wie kommt man an die Lampe? Doch der "König" auf dem Sessel hat anscheinend ein Auge auf Uhura geworfen, die ihn mit Dialog 2 von ihrer Adeligkeit zu überzeugen weiß. Anschließend kann Kirk die Lampe erreichen und ihr etwas entlocken.
Das Spielkind in diesem Raum hat seine Freude an dem Teddybären und überläßt Kirk dafür die Würfel (einer muß noch vom Boden aufgesammelt werden). Und diese lassen sich zwei Räume weiter links helfend einsetzen. Nachdem dort mit dem Phaser die Kiste auf dem Tisch desinfiziert wurde, muß der Captain die Würfel dort hineinlegen und nochmals von der









**Star-Wars-Destroyer**

des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95

**Deep-Space-Nine-Station**



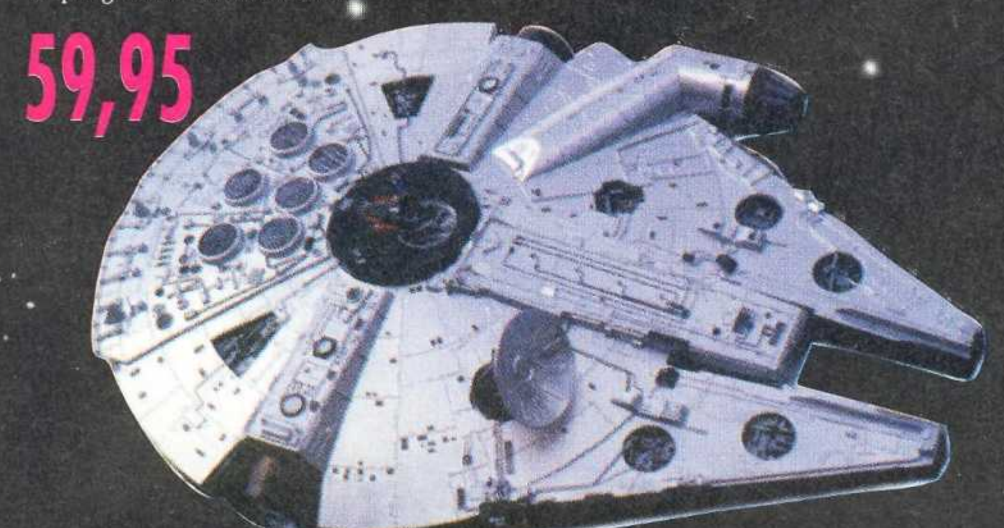
Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie

59,95

**Millennium Falcon**

supergroßer Klebebausatz

59,95



**Deep-Space-Nine-Shuttle**

Der erste Bausatz aus der neuen Fernsehserie

**X-Wing Fighter**

Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebemodel

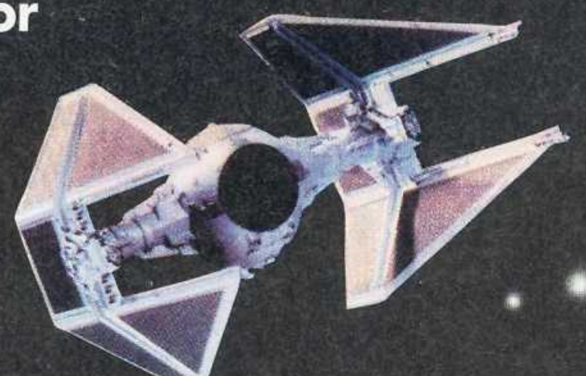
37,95

oder als Snapmodell 27,95

**TIE Interceptor**

als Snap-Bausatz für

27,95



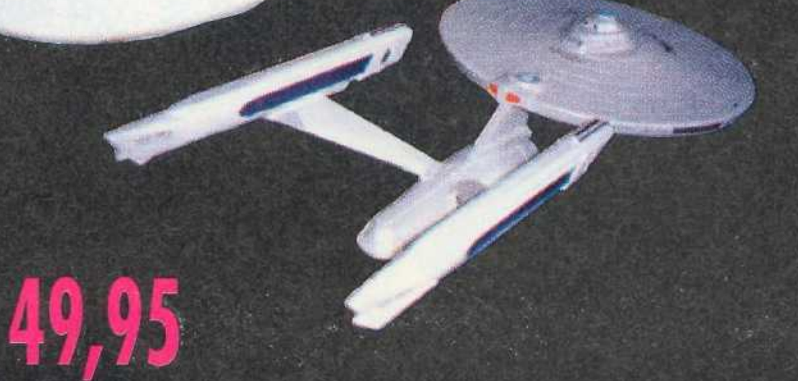
**Star Trek-3-Teile-Pack**

Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen

54,95

**Enterprise 1701-D**

**Enterprise 1701-A**



Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (oben) oder 1701-D (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis

49,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

Waffe Gebrauch machen. Das Metallteil wird anschließend wieder an seinen Ursprungspunkt gesetzt.
Zweimal geht Kirk nun raus und wieder rein, und schon trägt die Pflanze erste Früchte. Natürlich läßt er ein paar mitgehen, bevor er den Raum wieder nach Osten verläßt. Dort zeigt er der Frau die Früchte und begibt sich gleich dreimal weiter in östlicher Richtung, um ihren Wunsch zu erfüllen und dem Jungen die Früchte zu geben. Danach spricht der Captain mit ihm (1, 3, 4, 1), um ein paar zermatschte Früchte abzusahnen und wieder drei Räume nach links zurückzugehen.
Das Matschobst wird mit der Maschine (im Sessel integriert) benutzt. Der Computerstimme antwortet James mit 2. Anschließend holt er sich eine Essenspackung rechts neben der Tür und bearbeitet auch diese mit der Maschine (Antwort 1). Das Ergebnis drückt er der Frau in die Hand, nachdem er noch einmal mit ihr gesprochen hat und sie sich bereit erklärt, den vieren einen Wunsch zu erfüllen.
Bevor die Gruppe jetzt wieder vier Räume nach rechts geht, muß sie sich noch eine Essenspackung besorgen. Die Packung bietet der Captain am Ziel Tuskin an, der aber doch lieber das vorzieht, was ihm Moll auftischt. Aber er weiß nicht, daß Kirk dem Essen ein paar Zusatzstoffe beigemischt hat, was dazu führt, daß er sich gleich schlafen legt. Nun bleibt leider keine andere Möglichkeit, als den kampfwütigen Bösewicht (den oberen) mit dem Phaser zu betäuben.
Gleich danach spricht der wortgewandte Captain mit Gormagon. Der zeigt ihm einen Geheimgang, den sowohl der Enterprise-Trupp als auch die beiden Klingonen betreten. Hier drückt James T. dem hinteren Klingonen die Lichtröhre in die Hand. Der kennt sich damit aus und kann sie für Kirk auseinandernehmen.
Die Metallteile machen sich gut an den Kabelsträngen auf der rechten Seite, wie Spock feststellt. Uhura kann ihm mit dem Kabel helfen. Dem Klingonen erlaubt Kirk jetzt mit Antwort 2, seine Frage zu stellen, später benutzt er die Dialoge 4 und 5. Jetzt kann er die grüne Kugel nehmen und sie auf den passenden Sockel setzen. Und nachdem er sich in der Datenbank informiert hat, kann er Phays weitere Fragen stellen (neugierig, wie der Landetrupp ist, läßt er keine der Fragen aus), und ein Portal erscheint. Nun müssen sich die vier einen Augenblick anderweitig beschäftigen, bis der Klingonencaptain seinem Offizier eine runterhaut und sich alle zufrieden durch das Portal begeben.
YET THERE IS METHOD IN IT
Kirk & Co. kommen zu einem Ort, an dem es so scheint, als gäbe es keine Naturgesetze. Das Alien, das Ihr dort seht, fragt den Captain, ob er bereit sei, mit seinem Test zu beginnen. Das bejaht Jim (Dialog 2), der sich fragt, was nun auf ihn zukommen wird.
Anschließend müssen vier Fragen richtig beantwortet werden. Jedes Mitglied des Landetrupps (auch der Klingone) hat eine andere Antwort parat, die durch ein Gespräch mit der entsprechenden Person klar wird. Dann muß derjenige, der die richtige Antwort weiß, sie nur noch verraten, und die nächste Frage wird gestellt. Die erste Antwort gibt Uhura, die zweite kommt von McCoy, und Nummer drei weiß Spock. Die letzte Frage kann Kirk beantworten, nur muß der sich erst einmal mit den Dialogen 3 und 3 behaupten.
Jetzt sehen sich alle Crewmitglieder bei den Außerirdischen wieder. Kirk wird von einem dieser Wesen aufgefordert, ihm zu folgen. Das macht er, redet mit dem Außerirdischen (Dialog 1) und gibt das, was er von dem Alien bekommen hat, gerechterweise dem Klingonen. Letzteren überzeugt er mit den Antworten 1 und 2. Wieder einmal hat Kirk mit seiner Enterprise die ganze Welt gerettet.
Die Fans des Phänomens Star Trek dürfen sich, nachdem sie dieses Adventure gelöst haben, schon auf The Next Generation freuen, das auch in den nächsten Wochen auf den Markt kommen soll... ■

*Marco Gremmel*

## ● Dragonsphere

Wichtig: Die Lösungskombinationen für die jeweiligen Gespräche beziehen sich auf erstmalige Unterhaltungen. Bei einem erneuten Versuch verschwinden unter Umständen Antwortmöglichkeiten. Also ggf. Spielstand kurz vor Beginn eines Gesprächs laden.
Wie heißt es so schön: Der König ist tot, es lebe der König. So muß nun der frischgebackene King Callash die Altlasten seines Vaters übernehmen und dem Bösewicht Sanwe den Garaus machen. Nach dem Aufstehen erfährt er von seiner Frau, daß es Zeit wird, sich um besagten Bösewicht zu kümmern, und sie bittet ihn in den Versammlungsraum. Bevor er sich dorthin begibt, marschiert er erst einmal durch die königlichen Gemächer.
Im Zimmer der Königin liest er – welch böser Bube – deren Tagebücher. Aha! Dann geht es weiter in den Speisesaal, wo er vorne links auf der großen Tafel seinen Trinkpokal entdeckt und mitnimmt. Weiter im Thronsaal hat er eine nicht sehr angenehme Begegnung mit seinem "Bruder" MacMorn, der ihm deutlich zu verstehen gibt, daß eigentlich er, der Bruder, auf den Thron des Königreichs gehört.
Was soll's, der Kerl verschwindet, und Cal (Callash) untersucht erst einmal die Kristallkugel, die den Zustand der Schutzhaube um die Behausung von Sanwe widerspiegelt. Nun macht er sich auf den Weg in die Bibliothek. Bei der Inspektion der Bücher auf dem Regal entdeckt er ein paar merkwürdig anmutende Exemplare, die aneinanderzuhängen scheinen. Er zieht sie aus dem Regal und hört ein scharrendes Geräusch an der rechten Wand. Also nichts wie hin und den großen Wandteppich weggezogen. Ach nee, eine Geheimtür! Leider ist diese absolut nicht zu







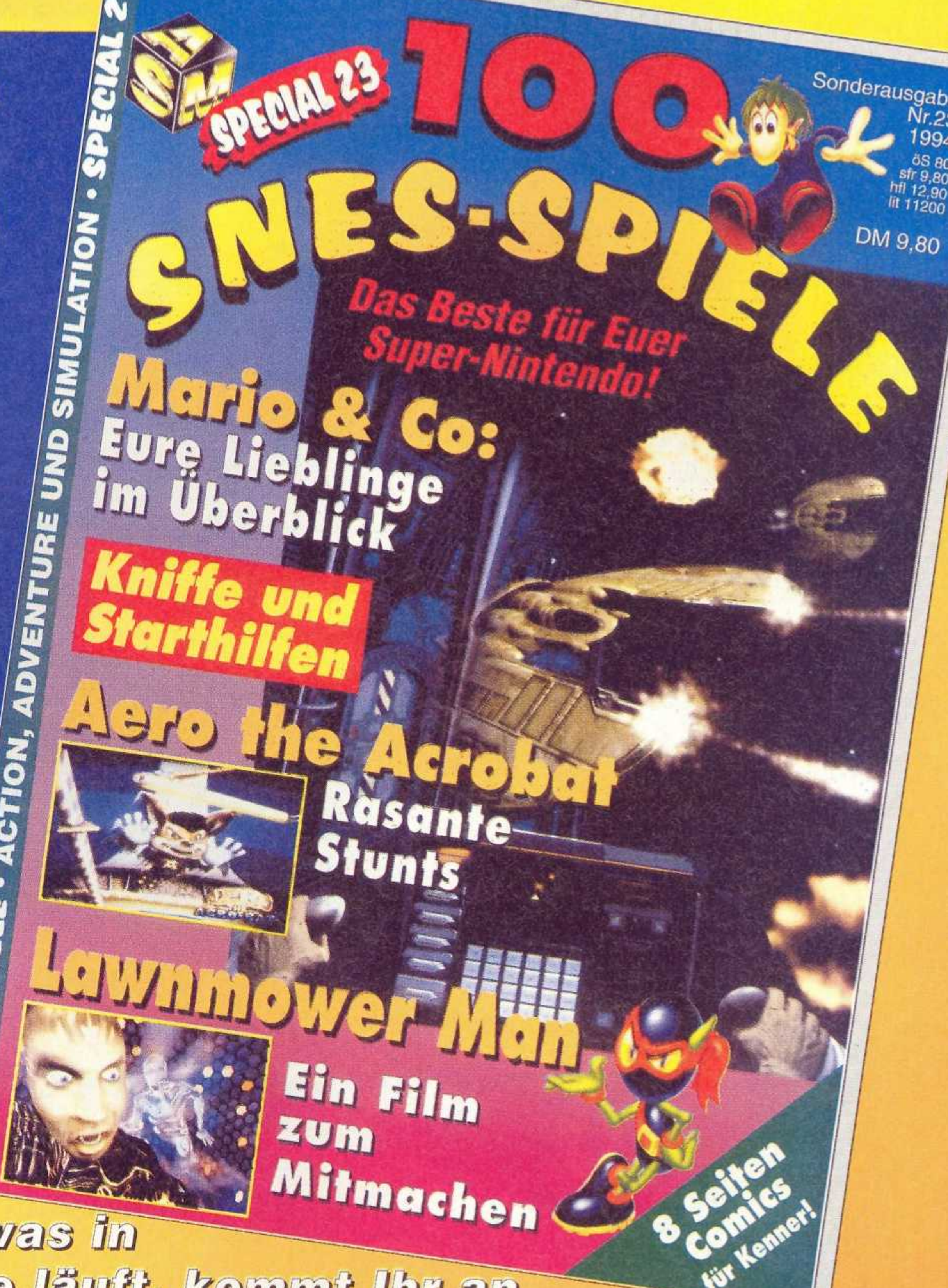


# Hol es Dir, das starke ASM Special 23

**Alles Gute für Super-Nintendo-Besitzer:**

- Top-Neuheiten
- Bestseller und Evergreens
- Starthilfen, Cheats, versteckte Räume und andere kleine Tips






**Wenn Ihr wissen wollt, was in Sachen SNES-Spiele läuft, kommt Ihr an diesem brandheißen Special nicht vorbei!**

**JETZT am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern**

öffnen. Trotzdem läßt er sie sichtbar und macht sich auf den Weg in den Versammlungsraum. Dort trifft er auf seine komplette Familie, MacMorn, die Mutter und seine Frau, die Königin. Hier wird kurz besprochen, daß höchste Eile geboten ist, da die Dragonsphere langsam bröckelt. Seine Mutter gibt ihm ein Schwert mit auf den Weg; von seiner Frau bekommt er einen sogenannten Shieldstone. Beide Teile findet er auf dem großen Tisch, steckt sie ein und macht sich, nach voriger Inspektion des Kerkers, auf den Weg ins Abenteuer.

Sein erster Weg führt ihn auf den Marktplatz, wo er auf je einen Vertreter eines jeden Landes des Königreichs trifft. Der Gestaltwandler aus Slatan ni Patan bittet ihn, den weisen Mann seines Landes aufzusuchen und berichtet von einer sogenannten Traumhöhle. Tilshumet aus Soptus Ecliptus bittet um einen Besuch bei seinem Kalifen und erzählt von den Shaman, die Hilfe anzubieten haben. Außerdem weist er Cal darauf hin, daß er für seine Unternehmungen gut gerüstet sein müsse. Zuletzt unterhält er sich mit der Faerie aus Brynn-Fann, die ihn bittet, ihren Butterfly-King aufzusuchen. So, das wären dann schon einmal drei Aufgaben, denen unser braver König nachkommen muß.

Zuerst macht er sich auf den Weg nach Brynn-Fann. Dort trifft er auf eine freche Elfe, die er überlisten muß, damit sie ihm den Weg durch die Hecke freimacht (3, 3, 1). Das wäre geschafft, und ab geht's zur nächsten Hürde. Im Heckengang wimmelt es nur so von kleinen Sprites – genau acht Stück an der Zahl, die jeweils drei verschiedene Farben annehmen können und in jedem Zustand eine andere Aussage machen.

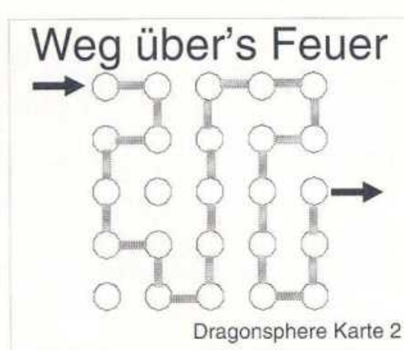
Der einzige, der Cal den Weg frei machen kann, ist der rote Ralph. Ihn fragt er, ob der Weg sicher sei, und schon verschwinden die Wächter. So kann Cal weitergehen und kommt zum Butterfly-King, der ihn gleich zu zwei Quizveranstaltungen heranzieht. Nach der ersten Quizrunde (2, 3, 2, 2, 3) bekommt Cal vom Butterfly-King einen roten Powerstone geschenkt. Nun wünscht er ihm viel Glück mit dem Nachwuchs, spricht ihn nochmals an, und Runde zwei beginnt (1, 3, 1).

Zur Belohnung gibt's dann noch eine Vogelfigur. Da der King nun verstummt, geht Cal weiter auf Erkundung. Er pflückt sich eine Kristallblume und betrachtet einmal näher die Krötenrunde. Mitten darin entdeckt er einen Schlüssel in Form einer Krone, der wohl zu der Geheimtür in der Bibliothek passen müßte.

Leider ist mit den Kröten nicht zu spaßen, und ohne Ablenkung derselben ist kein Herankommen an das begehrte Stück. So wird die Ergreifung der Krone auf später verschoben, und zurück geht's nach Slatan ni Patan. Hier trifft Cal auf zwei ängstliche Wachen, die er mit einer List überreden kann, ihn doch passieren zu lassen (1, 3, 1, 2, Vogelfigur geben, 3). So geht es los zur Erforschung des geheimnisvollen Shifterlandes. Zunächst ist erst einmal Ende am See, wo ein Wassermonster Cal partout nicht vorbeilassen will. Geschickt wirft er jedoch den Shieldstone auf das Ungetüm, der es gleich unter seiner Kuppel einschließt. Die dabei vom Monster abgetrennten Tentakel nimmt Cal vorsichtshalber mit. Kurz darauf trifft er dann auf den weisen Mann, der die Traumhöhle bewacht. Der wird kunstgerecht ausgequetscht. Das lohnt sich auch, denn von ihm erfährt Cal nun einige Worte der Sprache der Bewohner von Soptus Ecliptus, wie z. B., daß Shab = Nord, Falla = Süd und Ecliptus = West bedeutet. Außerdem schenkt der Weise ihm noch einen Stein, mit dem man Dinge verdoppeln kann, einen sogenannten Polystone.

Weg zum Nest

Dragonsphere Karte 1

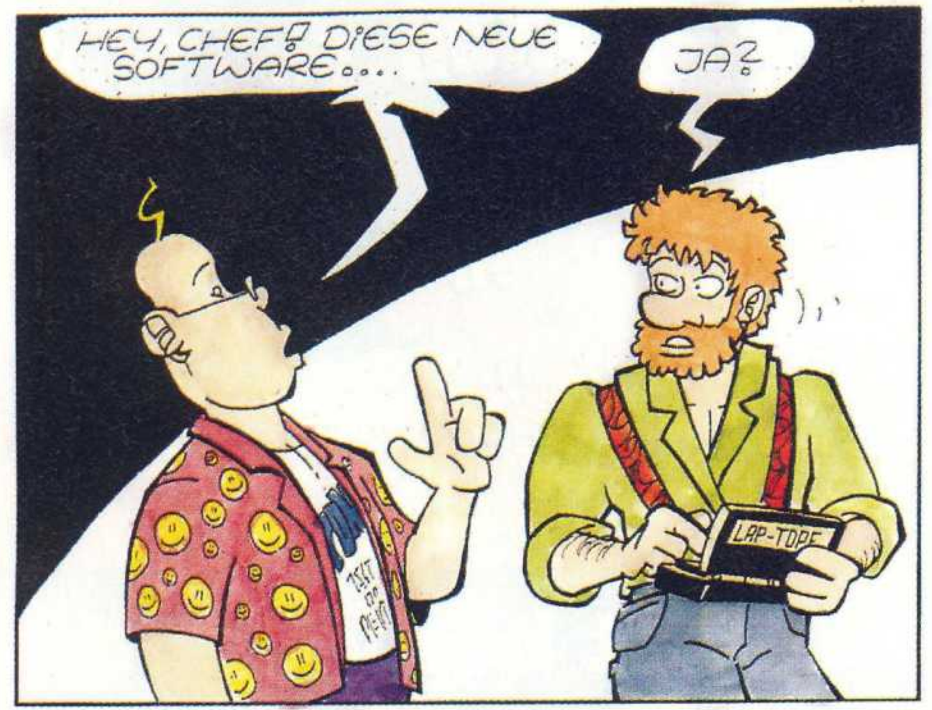


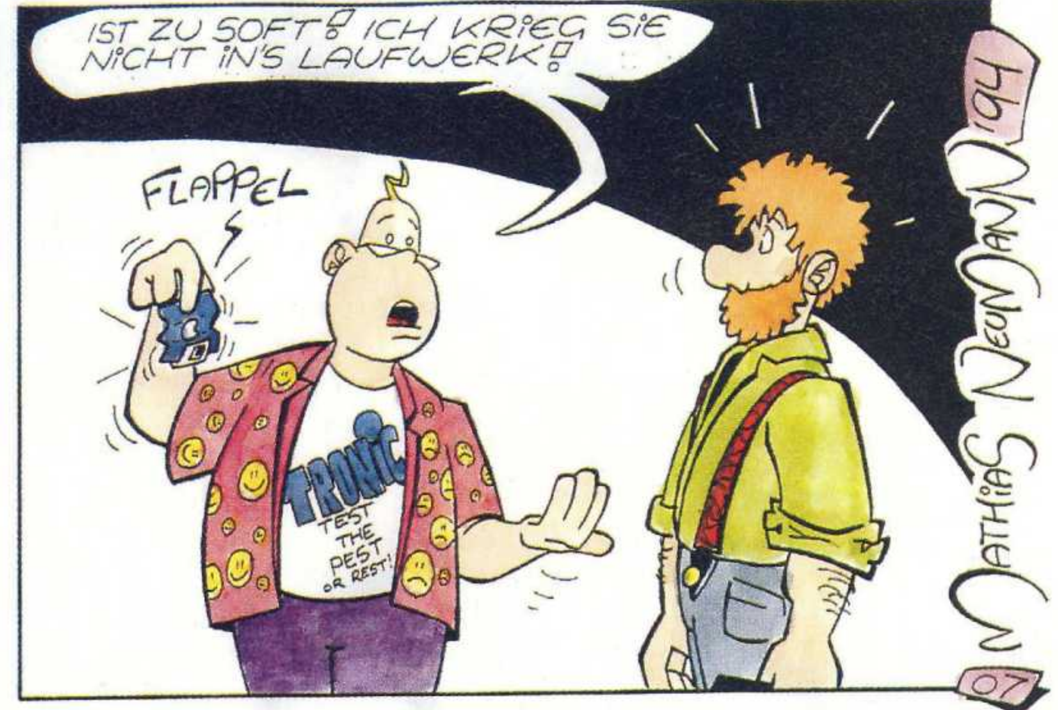
Dragonsphere Karte 2

Anschließend besucht Cal die Traumhöhle, in der er seine Zukunft sieht. Nach der Vision findet er vor sich eine Puppe, die er sofort mitnimmt und dem Weisen zeigt. Der verrät ihm, daß die Puppe noch sehr wertvoll für ihn sein werde. Da das Shiftmonster ihn nicht vorbei ins Gestaltwandlerdorf läßt, macht sich Cal nun mit seinem neuen Wissen ausgestattet auf den Rückweg. Bei den Wachen angelangt, verlangt er sein Pfand zurück, den Vogel, und darf passieren. Jetzt geht es ab nach Soptus Ecliptus. Beim Händler schnappt er sich zunächst einen Knochen aus den Überresten des Abendessens und beginnt dann ein Gespräch mit dem Handelsmann.

Hier sind Fremdsprachenkenntnisse vonnöten. Auf die richtige Frage nach dem Weg zum Kalifen (2, 1, 1) bekommt er auch eine korrekte Antwort (Shab, Falla, Ecliptus). Die Wegbeschreibung wird genau befolgt, und schon gelangt Cal an eine Oase, vor der zwei Shaman sitzen. Die spricht er an (3, 2, 1) und bekommt einen gelben Powerstone geschenkt. Nun macht er sich auf zum Besuch beim Kalifen.

Der Zeltwache sagt er, wer er ist, und er darf eintreten. Nach einem kleinen Schnack mit dem Kalifen (3, 2, 1) beginnt Cal mit selbigem ein kleines Spielchen. Hier muß er neunmal gewinnen, um Anrecht auf drei Preise zu erhalten. Die bekommt er dann auch: einige Datteln, eine Statue, einen Ring. Nach einer weiteren Frage (2) erfährt er schließlich, daß die Shaman sehr hilfreich sein können. Cal ver-



abschiedet sich vom Kalifen und spricht noch einmal die Shaman an, die ihm von einem Land namens Spirit Plane erzählen, zu dem die beiden ihn geleiten werden, wenn er ihnen einen Spirit Bundle besorgt. Das verspricht Cal zu tun, verabschiedet sich und macht sich auf nach Hightower.

Hier steigt er geschickt durch die noch intakte Dragonsphere und findet sich vor einer Felswand wieder, bei der ein Mädel namens Llanie steht. Die will ihm zwar helfen, bekommt von Cal jedoch eine Abfuhr und wird nach Hause geschickt. Bevor sie geht, gibt sie Cal ein Amulett, das ihm im Falle des Todes helfen soll. Weiter geht's, und Cal gelangt in eine Höhle, in der er auf einen Einsiedler trifft. Dieser berichtet über Geheimnisse, die den Tower und Sanwe betreffen. Sehr ergiebig ist das Gespräch nicht, und so geht es wieder raus aus der Grotte. Links neben dem Wasserfall entdeckt Cal auf dem Boden ein Nugget, hebt es auf und geht zurück zur Felswand, an der er Llanie getroffen hatte. Dort beginnt er dann den Aufstieg an dem Felsbrocken.

Auf halbem Wege nach oben kommt er an ein riesiges Nest, um das herum große schwarze Federn liegen. Einige davon nimmt er auf und verstaut sie in seinem Gepäck. Weiter geht's bergauf. Oben angekommen sieht er Llanie, die keinesfalls nach Hause gegangen ist, und außerdem ein bärenähnliches Biest, das sich in Angriffsstellung befindet. Schnell zückt Cal sein Schwert und greift das Monster an. Das war wohl nichts! Gerade eben sieht er noch, daß Llanie sich auf das Biest stürzt und mit diesem in den Abgrund segelt. Mein Gott, das Mädel hat ihm das Leben gerettet!

Da für Sentimentalitäten im Moment keine Zeit ist, marschiert Cal erst einmal unter dem Wasserfall hindurch. Hier versperrt ihm ein Shak, ein Vogelmensch, den Weg. Mit dem versucht er eine Unterhaltung zu führen (1,3,1), die aber nichts einbringt. So hebt er neben dem Wasserfall noch einen Klumpen Lehm auf und klettert weiter den Berg hinauf.

Wow! Da ist er, der Tower, die Behausung Sanwes! Da ein unüberwindbares Dornengestrüpp Cal den direkten Weg zum Eingang versperrt, muß er um den Tower herumgehen. Kurz vor der Tür angelangt, wird er von Ranken gefangen. Nur bei richtiger Beantwortung von drei Fragen bleibt er am Leben und wird durchgelassen (1,2,4).

Nachdem er sich als angeblicher Freund von Sanwe zu erkennen gegeben hat, kann er durch die Eingangstür in den Tower gehen. Dem Wächter des Bösen, einem riesigen Auge, ist nur beizukommen, indem er ihm den Lehmklumpen auf die Pupille klatscht. Nix is' mehr mit Spionieren!

Auf geht's durch den Ostgang in den ersten Raum. Du liebe Güte, das reinste Sammelsurium an Kuriositäten! Cal nimmt nur die Musikbox vom Podest und den Vortexstein vom Spiegeltisch mit und geht weiter durch zum Labor. Hier lauert eine Seilschlange, der mit Hilfe des Vortexsteins die Magie entzogen wird. Übrig bleibt ein brauchbares Seil, das Cal natürlich einsteckt.

So, nun nimmt er die Flasche vom Labortisch, stellt sie auf die Metallplatte zwischen die Reagenzgläser, öffnet die Hebel an beiden, und die Brühe tröpfelt brav in die Flasche. Die wird dann gut verkorkt, und unser Cal ist mit einer prima Säure ausgestattet, die bestimmt sehr nützlich sein wird.

Cals Interesse wird auch von einem Rattenkäfig geweckt, der sich in der Ecke befindet. Er öffnet ihn, und heraus flitzt eine Ratte. Igitt! Außerdem befindet sich im Käfig noch eine tote Ratte, die er herausnimmt und in den nebenan stehenden Gefrierer legt. Nach kurzer Zeit ist das Tier zu einer Art Eispickel gefroren und wird ebenfalls in den Taschen verstaut.

So, hier ist nun nichts mehr zu tun, und so geht es zurück durch die Eingangshalle in den Westgang. Dort gelangt Cal in eine Zelle, über deren frühere Verwendung kein Zweifel besteht. Er schnappt sich die brennende Fackel von der Wand, geht wieder heraus in den Vorraum, drückt den unteren Knopf an der Wand und fährt mit dem Lift hinab in die Tiefe. Dort betritt er eine dunkle Grotte, die er mit Hilfe seiner Fackel erhellen kann. Auf einem Podest mitten im Raum thront ein blauer Powerstone, an den leider kein Herankommen ist: Der Boden ist mit einer giftigen, grünlichen Masse überschwemmt, die Cal beim Betreten sofort in Luft auflöst. Also ist wieder ein Griff in die Trickkiste gefragt. Er fährt mit dem Lift wieder nach oben und geht erneut in die Zelle. Das verrostete Gitter am Boden wird mit der Säure gelöst, und das Seil wird an einer daneben befindlichen Handschelle befestigt. Nun kann Cal am Seil in die Grotte nach unten klettern und sich den blauen Powerstone fischen. Clever gemacht!

Jetzt ist die Erkundung der oberen Gefilde angesagt. Per Druck auf den oberen Knopf fährt der Lift Cal in die obere Etage, wo er gerade noch sieht, wie die vorher entflohene Ratte beim Durchqueren einer sogenannten Teleportertür direkt auf einer Art gigantischem Grill landet, der sie sofort in ihre Bestandteile auflöst. Da sollte man also nicht unbedingt ohne Vorbereitung durchgehen!

Cal nimmt sich seinen Ratteneispickel und löst damit die Befestigung der Teleportertür im Rahmen. Dann pappt er die Saugnäpfe der Tentakel an die Tür und zieht sie komplett vom Rahmen ab. Fein zusammengerollt paßt sie nun prima in die Tasche. Beim Betreten des Maschinenraums wird endlich klar, woher der Wasserfall kommt. Plötzlich hat Cal eine Eingebung: Er nimmt die Teleportertür und setzt sie in die große Öffnung ein, durch die das Wasser herabfließt. Wie er sich das gedacht hat, strömt das Wasser nun – teleportiert natürlich – in den Raum mit der "Fußbodenheizung" und löscht das Feuer komplett. Jetzt ist es völlig gefahrlos, diesen Raum zu betreten, und genau das macht Cal auch.

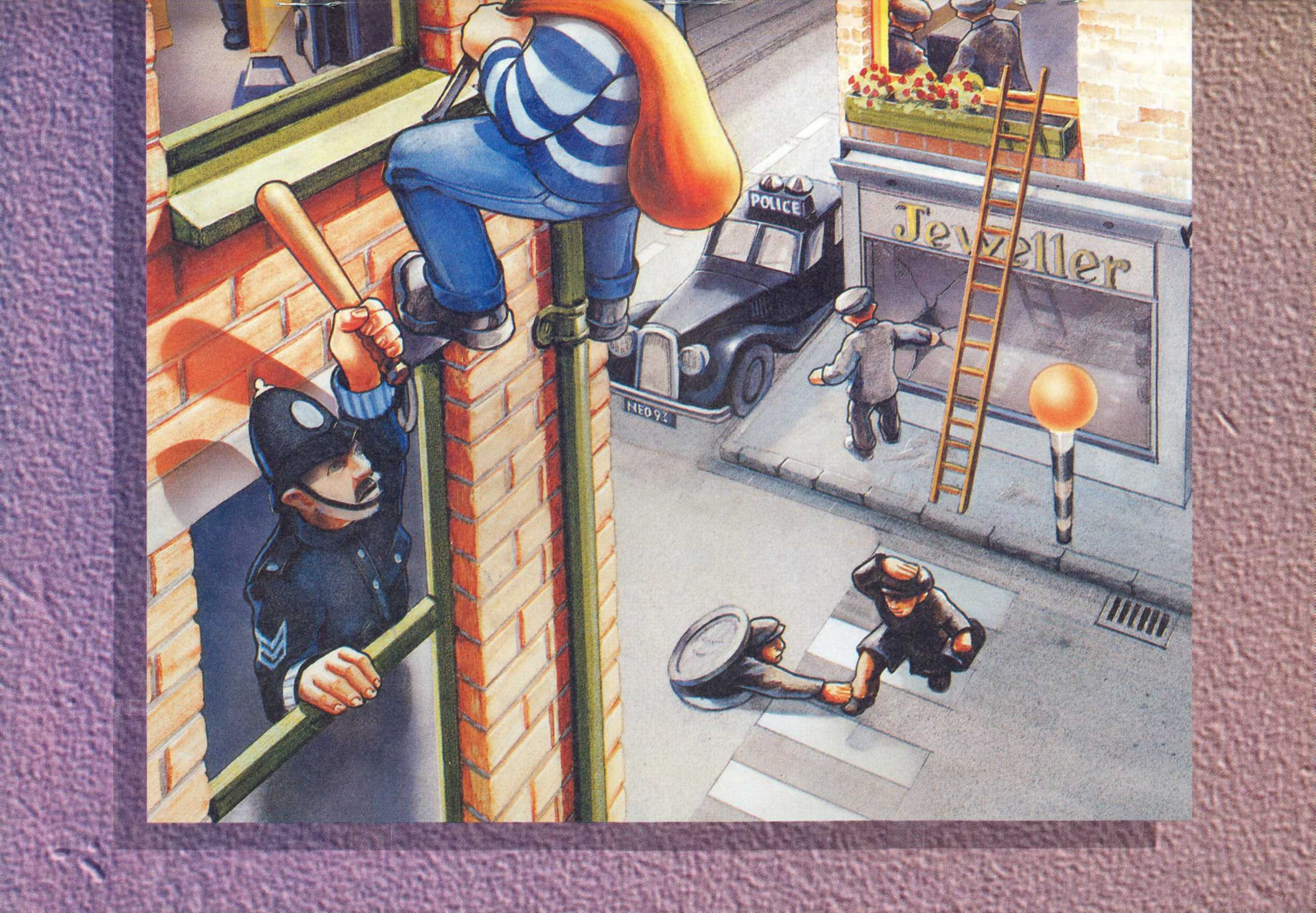
Durch den Torbogen am Ende des Raums hindurch erreicht er sein Ziel, denn vor ihm steht Sanwe. Dem macht es ein diebisches Vergnügen, seine Macht auszukosten und Cal darüber aufzuklären, daß er gar nicht er selbst, sondern ein entführter Gestaltwandler namens Pit sei. Man habe ihn in die Rolle von King Callash gesteckt, damit er von ihm, Sanwe, getötet werde. Den richtigen König haben

die böse Mutter und MacMorn irgendwo im Palast in Tiefschlaf versetzt, und die Königin wurde in den Kerker gesperrt. So ein Saupack! So was nennt sich Familie!
Cal ist also Pit, ein Gestaltwandler, der unfreiwillig in die Rolle des König Callash gesteckt wurde. Was soll's, jetzt wird die Mission trotzdem erfüllt. Das wird aber schwierig, denn Sanwe scheint über hellseherische Kräfte zu verfügen. Er weiß nämlich, daß Pit die drei Powerstones bei sich hat, die er für die Vernichtung Sanwes dringend braucht. Schon hat der dem bewegungsunfähigen Pit zwei davon aus der Tasche gezogen, und es wird eng.
Bevor Sanwe aber auch noch den verbliebenen mopsen kann, benutzt Pit seinen Polystone und kopiert den dritten Powerstone. Das bekommt der Bösewicht Gott sei Dank nicht mit. Nachdem er den dritten entwendet hat, läßt er von Pit ab. Der nutzt gleich die Chance und wirft seinen Poly-Powerstone auf die große Spherekugel, und aus ist's mit Sanwe.
Jetzt kann sich Pit in Ruhe im Raum umsehen. In der Truhe findet er den schon erwähnten Spirit Bundle und einen Kristallball. Von der Wand löst er eine kleine Karte und hebt zuletzt die kleine schwarze Kugel vom Boden auf. Das wär's! Jetzt geht's ab nach draußen.
Da der Spuk nun vorüber ist, ist auch der gerade Weg vor dem Tower frei, und bergab geht's zum Shak. Der ist nun überzeugt von Pits Rechtschaffenheit, läßt ihn vorbeigehen und verspricht ihm am Ende des Weges einen magischen Gürtel. Mal sehen!
Pit gelangt an einen Abgrund, an dem es zum gegenüberliegenden Nest nur einen Weg über die Steinbäume gibt. Ein Blick auf die Karte aus dem Tower, und schon geht's ab zum Nest (Karte 1). Pit nimmt sich den Zaubergürtel und bekommt dessen Funktion gleich vom Shak erklärt. Das Ding entpuppt sich als Fallschirm!
Sicher am Fuße des Berges gelandet, beschließt Pit, sich mal nach Llanie umzusehen, die er in der Höhle des Einsiedlers findet. Ihr scheint es gar nicht gut zu gehen. Der Einsiedler gibt sich jetzt als der Magier Ner-Tom zu erkennen, ein Freund des früheren Königs. Er erklärt Pit, daß er mit der Puppe, die er bei sich trägt, in der Lage ist, zu heilen. Llanie dagegen sei nur mit Poesie und Magie zu helfen. Also nichts wie ran!
Pit beginnt, Llanie zärtliche Worte ins Ort zu flüstern (Thou art a rose – but no! For no rose as fair did ever grow), und sogleich scheint es der Kleinen besser zu gehen. Jetzt ist Magie angesagt. Da Pit den Original-Spirit-Bundle noch für die Shaman braucht, bastelt er sich eine Imitation aus den Knochen und den Federn. In dieses Imitat läßt er mit seinem Vortexstone Magie einfließen und legt es auf Llanies Kopf. Jetzt nimmt er seine Puppe zur Hand und heilt das Mädchen endgültig von seinen Leiden. Als Dank dafür gibt die Kleine ihm einen Zettel mit einem magischen Wort darauf, das er für ein Biest in irgendwelchen Katakomben benutzen soll.
Nun gut, dazu später! Jetzt muß Pit erst einmal zu den Shaman. Ihnen übergibt er den Spirit Bundle und wird von ihnen zum geheimnisvollen Spirit Plane gebracht. Die reinste Seelenwanderung! Dort angekommen, werden die Shaman erst einmal mit Fragen gelöchert, bevor es mit der Erkundung losgeht. Wieder einmal steht Pit einem Abgrund gegenüber. Dieses Mal sind es jedoch Feuerscheiben, über die hinweg er die Schlucht überwinden muß.
Wieder nimmt er seine Karte zur Hand und findet einen sicheren Weg auf die andere Seite (Karte 2). Dort nimmt er den Kristallball, verwandelt sich in eine Schlange und schlängelt sich durch die mit Kriechtieren gefüllte Grube sicher hindurch. Kurz darauf steht er dann vor einem Vogel, der sich mit ständig nachwachsenden magischen Trauben vollfrißt.
Vor Pit befindet sich ein Nest mit einem schwarzen Seelenei darin, das vom Vogel argwöhnisch bewacht wird. Also muß das Tier abgelenkt werden. Mit dem Vortexstone entzieht Pit den Trauben die Magie, so daß sie nicht mehr nachwachsen. Jetzt bietet er dem Vogel die Datteln an, die der gerne nimmt, nicht ahnend, daß er sich mit den klebrigen Dingern den Schnabel zukleistern wird. So ist er völlig vom Seelenei abgelenkt, und Pit kann das Ei gegen seine schwarze Kugel austauschen. Das war leicht; nichts wie weg, bevor der Vogel doch noch was merkt.
Die Shaman bringen Pit zurück auf sicheren Boden, wo er beschließt, noch einmal mit dem Kalifen zu spielen. Nachdem er vier Spiele gewonnen hat, bekommt er wieder Preise, dieses Mal zwei: eine Flasche mit Sandfliegen und eine Flasche Soptus-Schnaps. Die beiden beschließen, sofort einen zu zwitschern. Pit hat allerdings nicht mit der Wirkung dieses Teufelszeugs gerechnet. Bevor er ganz dahin ist, heilt er sich schnell mit seiner Puppe. Puh, das war knapp!
Er beschließt nun, wieder nach Slatan ni Pathan zu wandern. Nach einem Gespräch mit den Wachen (2, 2, 2, 2) bietet er ihnen seinen Schnaps an. Nachdem er selbst einen Schluck trinken muß, tun das auch die beiden Wachen und kippen sofort aus den Latschen. Selbiges kann Pit bei sich selbst natürlich sofort mit seiner Puppe verhindern. Ist ja schon bekannt!
Er geht weiter zum Shiftingmonster, das er ebenfalls mit seiner Puppe heilt, und so bekommt er den Weg ins Dorf frei. Dort trifft er auf Greta, die ihm von seiner Entführung berichtet und ihm seinen Shifterring gibt, mit dessen Magie er drei verschiedene Gestalten annehmen kann. Praktisch!
Erneut stattet er der Traumhöhle einen Besuch ab und erfährt eine neue Variante seiner Zukunft. Aha, in den Brunnen springen soll er. Warum auch nicht, jetzt, wo er den Fallschirmgürtel hat? Bevor er den Gedanken in die Tat umsetzt, geht er noch einmal nach Brynn-Fann, öffnet vor den Kröten die Flasche mit den Sandfliegen und kann nun den Kronenschlüssel mitnehmen.
Jetzt wird's Zeit für den Brunnen. Am Marktplatz angekommen, versperrt eine Wache Pit den Weg, die erst einmal von seinen guten und den schlechten Absichten der Mutter des Königs überzeugt werden will. Nachdem das geschafft ist (1, 3, 1, 3, 2, mit Puppe heilen, 3), nimmt Pit sich ein Herz und jumpt in den Brunnen. Nach sanfter Landung entdeckt er am Boden eine Münze, die er natürlich mitnimmt.
Die einzige Methode, den Fluß zu überqueren, ist zu schwimmen. So nimmt Pit seinen Shifterring und verwandelt sich in einen Seehund. Zunächst geht es flußabwärts, wo er am Gitter des Kerkers mit der Königin ein Schwätzchen hält. Wieder zurück und am anderen Ufer gelangt er an eine Falltür. Die öffnet er und steigt hinab ins Ungewisse. Da die Treppe ohne Gewicht hochfedert und damit Speere auslöst, die unseren Pit durchbohren würden, stellt er, bevor er die Treppe verläßt, die schwere Statue auf die Stiege und kann so gefahrlos selbige verlassen. Nicht dumm!
Wie er mit dem Biest verfahren muß, das den Durchgang versperrt, weiß Pit ja von Llanie. Er ruft ihm das magische Wort zu, und – hast Du's nicht gesehen – das Vieh zieht sich jaulend zurück. Pit kann nun weiter in eine bläulich schimmernde Höhle. Dort findet er den beklagenswerten Callash, eingefroren, in den Zustand eines sogenannten Frostkönigs versetzt. Vor ihm verwandelt sich Pit in einen Bären und zieht den armen König vom Podest. Das Eis klirrt, Cal ist befreit.
Dem völlig verwirrten Monarchen gibt Pit gleich seine Seele in Form des Seeleneis zurück und erzählt ihm, was in der Zwischenzeit so alles passiert ist und wer an den Geschehnissen Schuld ist.
Cal verspricht sofort, Pit ins Schloß zu begleiten, um MacMorn und seiner Mutter das Handwerk zu legen. Auf geht's durch die große Steintür hindurch und die Treppe hinauf. Oben angekommen, drückt Pit auf den Schalter und setzt sich die Krone auf. Im gleichen Moment öffnet sich die Geheimtür, und beide betreten die Bibliothek des Schlosses, wo es zur Konfrontation mit MacMorn und Cals Mutter kommt.

Als Pit das Schwert zieht und MacMorn angreift, lacht dieser sich kaputt. Er behauptet, Pit und Cal seien schon tot. Diese Worte rufen in Pit die Erinnerung an Llanies Worte wach, die sagte, das Amulett werde ihn im Falle seines Todes retten. Na ja, wenn der Kerl meint, sie seien schon tot! Pit beschwört also sein Amulett, und MacMorns letztes Stündlein hat


JIM POWER
LORICIEL
ASM
EP 93


neo
DER
CLOU!


POLICE
Jeweller


3D

# CHECKPOINT

**"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...**

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
**Grafik –** Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
**Sound –** technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
**Ablauf –** Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

**Preis/Leistung**
**Realitätsnähe**
**Humor**
**Idee**
**Atmosphäre**
**Anleitung**
**Spielstärke**
**Dauerspaß**
**Steuerung**
**Aufmachung**

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien. Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

## SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1-2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

 *Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele*

 *Baller- und Prügelspiele*

 *Rollenspiele*

 *Denk- und Knobelspiele*

 *Lernspiele*

 *Management- und Wissenschaftssimulationen*

 *Sportsimulationen*

 *Strategiespiele*

 *Gesellschafts- und Kartenspielprogramme*

 *Jump'n'Run-Spiele*

 *Adventures*

 *Automatensimulationen*

 *Flug- und Fahrsimulatoren*

## DIE REDAKTIONSTRUPPE:


*Stefan Martin Asef (sma)*


*Jürgen Borngießer (jb)*


*Vera Brinkmann (vb)*


*Marcus Höfer (cus)*


*Thomas Morgen (tom)*


*Klaus Trafford (kate)*


*Peter Schmitz (sz)*

## UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":


*Antje Hink (ah)*


*Andreas Lober (al)*


*Michael Suck (msu)*


*Markus Krichel (mk)*


*Ulrich Schmitz (us)*

*Derek dela Fuente (ddf)*



▲ *Mal ganz fein in Schale: unser Strategiesimulations- und Rollenspielspezi Ulrich Schmitz*

## ULRICHS TOP 5

1. NOMAD (PC)
2. M.U.L.E. im 4-Spieler-Mode (Atari 400/800)
3. Astrowarriors im 4-Spieler-Mode (Atari 400/800)
4. Kaiser (Atari ST)
5. Microsoft Flugsimulator 5.0 (PC)

## How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

● Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

● Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

● Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

● Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

● Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

geschlagen. Auch die Mutter, die mit ihren Wachleuten droht, hat keine Chance mehr, als Llanie auftaucht und von ihren Leuten berichtet, die die Schloßwachen unter Kontrolle hätten. So erscheint dann auch die inzwischen aus dem Kerker befreite Königin auf der Bildfläche. Ende gut, alles gut. Wieder einmal ist es gelungen, ein Königreich vor der Zerstörung durch einen Bösewicht zu bewahren. Callash und seine Queen können nun endlich in Frieden ihr Reich regieren, und Pit und Llanie, die beide insgeheim schon lange von ihrer Liebe zueinander wissen, treten als glückliches Brautpaar vor den Altar. Ist es nicht schööööön? ■

*Andrea Dreisbach*

### ● Dyna Blaster

Um im Mehrspielermodus gleich zu Beginn etliche Bomben verwenden zu können, steigt man in den Battle-Modus ein und ergattert zuerst durch ein kurzes Spiel mehrere Bomben. Dann legt man eine Reihe Bomben und geht in den Pausenmodus (<P>). Schließlich beendet man die Runde durch einmaliges Drücken von <Esc> und beginnt die nächste. Jetzt hat man die gleiche Anzahl Bomben, die eben gelegt wurden, wieder zur Verfügung. ■

*Roman Wiedl*

### ● B.O.B. (SNES)

Hier sind die Paßwörter:

| Level | Paßwort |
|---|---|
| Level 1 | 590237 |
| Level 5 | 390439 |
| Level 10 | 893268 |
| Level 15 | 491376 |
| Level 30 | 794526 |
| Level 35 | 892341 |
| Level 40 | 695463 |
| Level 45 | 392653 |
| Level48 | 496081 |

■

*M&M*

### ● Royal Rumble (SNES)

Um eine hervorragende Schlagkraft zu bekommen, muß man lediglich die <B>- und die <Y>-Taste gleichzeitig drücken, während sich der Bildschirm "WWF Royal Rumble*, Trademark of Titansports..." ausblendet. Wenn es geklappt hat, müßte ein "UFF" zu hören sein. Ab jetzt reichen zwei normale Schläge aus, um dem Gegner die gesamte Energie abzuziehen. ■

*Kai Hoops*

### ● Might & Magic III (PC)

Die Paßwörter für die Teleportspiegel lauten:

1. FOUNTAIN HEAD – HEIM
2. WACHBUCHT – SEE
3. WILDBAR – FREI
4. SUMPFSTADT – PECH
5. DIE ARENA – ARENA ■

*Michael Richter*

### ● Factory Panik (Game Gear)

99 Leben sind kein Problem! Einfach abwarten, bis der Zeitzähler 200 erreicht hat. Dann kommen Sternchen in Hülle und Fülle. Den Kunden "miese" Teile zuschicken, damit der Zeitzähler schneller runtergeht. Nicht den Wächter berühren, sonst zählt der Zähler wieder ab 999. Geeignet ist Stage 2. ■

### ● Rebel Assault

Nach der Joystick-Kalibrierung, wenn das LucasArts-Logo erscheint, benutzt Ihr den Joystick wie folgt:

1. Oben & Feuer
2. Unten & Feuer
3. Links & Feuer
4. Rechts & Feuer

Wenn es geklappt hat, hört Ihr eine Stimme. Jetzt könnt Ihr mit den Tasten <A>–<F> und <1>–<9> die einzelnen Kapitel anwählen. Bei zu wenig Energie oder starker Beschädigung drücke man die <+>-Taste. Mit <-> beschädigt man sich selbst, und mit <Esc> überspringt man ein Level. <Z> beendet den Flug mit dem Raumjäger. ■

*Andreas Wirths*

### ● Innocent until Caught

Das ist Pech! Ausgerechnet der gerissene Jack T. Ladd, seines Zeichens Dieb, wird von der Steuerbehörde I.R.D.S. geschnappt und dazu verdonnert, sich irgendwie

Bares zu besorgen, um seine Steuerschulden zu bezahlen. Was soll's, los geht's!
Nach der so gerade eben noch geglückten Landung auf dem Planeten Tayte trifft er in der Wartehalle des Bahnhofs Spaceport auf einen Wachmann, dem er von seiner Misere mit der I.R.D.S. berichtet. Dieser gibt ihm auch gleich den Tip, sich an den Pfandleiher zu wenden. Jack schnappt sich den herrenlos herumliegenden Paß, der natürlich nicht seiner ist, und verläßt die Wartehalle in Richtung Stadt. Da mit dem Mädel, das er trifft, nichts anzufangen ist, begibt er sich schnurstracks in die Bar.
Ohne Moos nix los, keine Knete, kein Bier! Trotzdem nutzt er die Gelegenheit, die beiden Typen an der Bar und den Barkeeper kunstgerecht auszuhorchen. Danach mopst er dem linken Kerl einen Pfandschein aus der Hosentasche. Na ja, man ist eben ein gelernter Dieb! Weiter links in der Bar findet er noch eine Zeitung und auf einem Tisch in Raummitte ein großes Glas mit passendem Deckel. Prima!
Weiter geht's zum Club. Nachdem Jack dem Türsteher den falschen Paß gezeigt hat, kann er das edle Etablissement betreten. Dort sammelt er zunächst den Stock vom Boden und die Parfümflasche ein, entwendet der Dame an der Rezeption den ausgelutschten Kaugummi (Fingerspitzengefühl ist gefragt) und wendet sich dann der Chefin zu. Die verrät ihm, daß sie ganz scharf auf eine Vase ist, die der Pfandleiher hat und nicht rausrücken will. Mal sehen, was sich da tun läßt.
Auf geht's durch die kleine Gasse. In der wird das Inventar aufgefüllt: ein Beutel, eine Bierdose, ein Schlauch. Den Hut, den er so gerne auch noch hätte, kann Jack dem Penner allerdings noch nicht abluchsen. Vielleicht später. Kurz darauf stößt er auf eine Horde Motorradfahrer, die sich vor einem Imbißwagen versammelt haben. Die herumliegende Ölkanne wird natürlich sofort eingesackt, und da Jack sich vor nichts ekelt, scheut er sich auch nicht, in den Abfallbehältern herumzuwühlen. Dabei gelangt ein Ei in seinen Besitz. Auch die Elektrizitätsquelle am Wagen selbst erregt seine Aufmerksamkeit. Die ist bestimmt noch zu was nütze.
Bei einem kleinen Smalltalk mit einem der Biker ergibt sich ein kleiner Hoffnungsschimmer in bezug auf Kohlebeschaffung: Wenn Jack die Biker-Figur, die sich in Händen der Club-Madame befindet, wieder herbeischafft, bekommt er einen Mantel geliehen, der aus Geldmünzen besteht! Scheint ein guter Deal. Auch dem Biker verspricht er, alles zu versuchen, um das Gewünschte wieder herbeizuschaffen.
Als nächstes gelangt Jack auf seiner Erkundungstour zu einem Schiff, das von einem Roboter bewacht wird und Futtervorräte für den Zoo bereithält. An diesem blechernen Gesellen ist kein Vorbeikommen; also geht es wieder zurück. Diesmal führt sein Weg Jack zum Pfandleiher. Kaum hat er den Laden betreten, fällt ihm auch schon die Vase auf einem der Regale auf, die ganz offensichtlich das Objekt der Begierde der Club-Madame ist. Da der Pfandleiher nichts verschenkt, ist hier List gefragt: Jack nimmt die Vase, entnimmt ihr ein Stück Stanniolpapier und läßt sie in seinem Beutel verschwinden – dem aus der Gasse!
Da die Vase dem Blick des mürrischen Mannes so entzogen ist, kann Jack sie mit nun mitnehmen. Bevor er den Laden verläßt, gibt er den Pfandschein ab, für den er eine Kamera erhält. So, die Tauschkette kann beginnen! Zuerst einmal bringt er die Vase zur Club-Madame. Überglücklich erlaubt sie ihm nun, die Biker-Figur vom Tisch zu nehmen, was er natürlich sofort tut. Also, nichts wie ab zu den Bikern und die Figur gegen das Kleingeld getauscht. Unglaublich, aber nun ist er im Besitz eines ganzen Beutels Klimpergeld. Bei genauerer Betrachtung der Kamera stellt er fest, daß sie völlig saft- und kraftlos ist. Sofort erinnert er sich an die Stromquelle am Imbißwagen, an der er die Kamera auflädt. Die Fotosafari kann beginnen.
Sofort hat Jack einen Geistesblitz. Gleich macht er sich auf in die kleine Gasse und stellt sich vor den Penner. Cheese! Vom starken Blitzlicht geblendet ist der alte Mann für einen Moment seines Augenlichts beraubt. Diesen Augenblick nützt Jack, um den Hut zu mopsen. Was ist das? Im Hut finden sich tatsächlich noch ein paar Münzen, mit denen man bestimmt mehr anfangen kann als mit dem Klimperkram vom Bikermantel. Als Entschädigung schenkt er dem Penner die Bierdose, wofür der sich artig bedankt.
So, bis hierhin war es schon ganz schön anstrengend. Jetzt hat Jack einen Mordsdurst. Auf direktem Weg begibt er sich wieder in die Bar, setzt sich auf einen Hocker, bestellt ein Bier, bezahlt mit den Münzen aus dem Hut und will sein kühles Blondes eigentlich nur noch genießen. Nix is'! Herein kommen zwei zwielichtig aussehende Typen, die anfangen, sich mit den beiden an der Musikbox stehenden zu fetzen. Die jeweiligen Argumente scheinen sehr überzeugend, denn nach und nach eliminieren sich die Typen gegenseitig, bis zuletzt nur noch ein auf dem Boden liegender Ring übrig bleibt. Auch eine Art der Gewaltbekämpfung!
Jack nimmt sein Wechselgeld entgegen, hebt den Ring vom Boden auf und verläßt die Bar. Jetzt steht die Erkundung der U-Bahn an. Er betritt den Bahnhof Badside, den neben dem Pfandleiher, und steht vor einem Problem: Wie überlistet man die Fahrkartensperre? Na klar! Er wickelt die Münze, die er als Wechselgeld bekommen hat, in das Stanniolpapier und erhält damit Zutritt zum Bahnsteig. Sofort fällt sein Blick auf einen Radiorekorder, der sofort in seiner Tasche landet, und einen Schraubenzieher, der scheinbar hoffnungslos in einem Candy-Automaten feststeckt. Aber eben nur scheinbar. Mit der Ölkanne macht er den Schrauber geschmeidig und kann ihn so leicht herausziehen.
Schon wieder kommt Jack eine geniale Idee! Mit seinem neuen Werkzeug geht er sofort zurück in die Bar. Dort ruft er den niedlichen Robbi-Kellner zu sich, der sofort brav angefahren kommt. Kaum steht der kleine Blechkamerad still, wird er auch schon mit dem Schraubenzieher zerlegt. Auf diese Weise erhält Jack eine Steckkarte, die, in den Radiorekorder eingebaut, aus selbigem eine

brauchbare Fernbedienung macht. Da er mittlerweile schon so einiges mit sich herumschleppt, muß er erst einmal Platz schaffen, indem er Hut, Paß, Kamera und den Steuerbescheid in seine Jackentaschen verlagert (auf Statusebene umschalten, und Gegenstände auf Seitentaschen klicken).
Hoffnungsvoll marschiert Jack nun zurück zum Schiff. Mit der selbstgebastelten Fernbedienung bringt er den Wachroboter völlig aus der Fassung, bis dieser beinahe durchschmort: Tilt over! Nun ist es ein leichtes, sich die Kapitänsmütze vom Geländer zu holen. Mittlerweile an den regen Tauschhandel auf Tayte gewöhnt, bringt er diese sofort zum Pfandleiher und erhält dafür einen kleinen magischen Teppich. Verrückt!
So, nun aber wieder zurück in die U-Bahn und auf zu neuen Ufern. Die Bahn kommt, und ab geht die Fahrt. Im Wagen findet Jack eine Druckluftdose, die selbstverständlich mitgenommen wird. Die nächste Station ist Spaceport. Uninteressant, also weiter zur nächsten, The Hill. Als erstes erweckt eine gut bewachte Tür sein Interesse. An dieser angelangt, pflückt er den Riesenfliegenpilz und wendet sich dann der Überwachungskamera zu.
Durch mehrmaliges Zeigen des Rings in die Kamera gibt diese bald den Weg ins Hauptquartier des Oberganoven des Syndikats, Gid Savage, frei. Dem übergibt Jack den Ring. Nachdem er mit seinen Diebeskünsten geprahlt hat, verspricht Gid ihm Bares, wenn er ihm drei bestimmte Dinge klaut – ähem, besorgt natürlich: eine Statue, Obligationen und das Ei des Riesen-Kahoula-Vogels. Das kann ja heiter werden, die Mission kann beginnen!
Wieder heraus aus dem Haus, betritt Jack die Galerie. Auf dem ersten Sockel findet er eine kleine Kugel. Nun befestigt er den Schlauch an der Druckluftdose und schießt mit dieser die kleine Kugel gegen die Glasvitrine, in der sich die Statue befindet. Krach, Splitter! Er hebt die Kugel auf, feuert noch einmal und legt den Teppich vorsichtshalber vor die Vitrine auf den Boden. Noch ein gezielter Schuß, und die Statue ist in Jacks Besitz. Klappt doch! So, wieder ab in die U-Bahn und weiter zur Station Regurgi. Ein Hot-Dog-Stand! An diesem füllt er sein Glas mit Mayonnaise und verschließt es mit dem Deckel. Außerdem nimmt er noch ein Hot Dog mit. Dabei bemerkt er eine Fliege, die er gleich mit dem (geschlossenen) Glas einfangen kann.
Nun entschließt sich Jack zu einem kleinen Besuch auf der Polizeistation. Der Diensthabende berichtet von einer mißlungenen Razzia und einem dabei erbeuteten Sack voll Mehl, mit dem keiner etwas anzufangen weiß (beim Gespräch auf Schlüsselwörter achten). Jack befreit den guten Mann von seinem peinlichen Besitz und nennt nun einen Sack Mehl sein eigen. Mal sehen, was sich so in der Bank tut.
An der Seitentür betätigt er den Klingelknopf und wird von einem nicht sehr freundlichen Mann an die Schalter verwiesen. Auf lautes Zurufen öffnet sich einer, und eine Bankangestellte taucht auf. Als Jack erklärt, daß er ein Konto eröffnen und ihr zum Einzahlen den Sack mit Kleingeld geben will, verweist sie ihn wieder an die Seitentür. So klingelt er dort noch einmal, die Türe öffnet sich, er überreicht den Geldsack, und die Tür knallt zu. So nicht!
Also noch einmal klingeln. Der Typ denkt gar nicht daran, den leeren Sack wieder herauszugeben. Doch Jack ist nicht dumm! Mit dem Kaugummi überklebt er das Schnappschloß an der Türseite. Nachdem er wieder vor verschlossenen Toren steht, kann er die Tür dennoch öffnen und den dahinterliegenden Raum betreten. Dort fummelt er mit dem Schraubenzieher so lange in einem kleinen Loch (ganz links oben) des Schubladenschranks, bis sich eine Lade öffnen läßt (2x). Der entnimmt er erst eine Blaupause, dann ein Kontobuch. Höchst zufriedenstellend!
Da es weiter nichts zu tun gibt, setzt Jack seine Reise mit der U-Bahn fort und gelangt zur Station East Eruk, wo er auf einen Vater mit seinem kleinen Sohn trifft. Vom Vater erfährt er einige interessante Dinge (Schlüsselwörter anklicken). Nach dem kleinen Plausch zersticht Jack – ganz ohne Skrupel – mit dem Schraubenzieher den Luftballon des Knaben und steckt die übriggebliebene Strippe ein.
Bei seinem Besuch im Zoo entdeckt er zwar das Ei, das er besorgen soll, er ist aber nicht in der Lage, es zu erreichen. Es muß wohl noch einen anderen Weg geben! Er erinnert sich an das Schiff mit der Futtermittellieferung für den Zoo. Die muß doch irgendwie dorthin gelangen. Mal sehen!
Also nichts wie ab zur U-Bahn und zurück zur Station Badside (nachdem nun alle bekannt sind, kann man jede einzelne über die in der Mitte der Bahn befindliche Karte anwählen). Gerade beim Schiff angekommen, taucht auch schon ein Lkw auf. Auf diesen springt Jack und gelangt nach einer unheimlichen Fahrt mitten auf das Zoogelände. Da seine Taschen wieder überzuquellen scheinen, verstaut er jetzt auch Fernbedienung, Druckluftdose, Parfüm, Ölkanne und den Sack in seinen Jackentaschen. Aber was nun?
Zunächst verjagt er das ungemütliche Monster, indem er es mit dem Parfüm einsprüht. Dann schiebt er das Stroh beiseite, hebt die beiden Weinranken und den Zweig auf und das Gitter hoch. Eine der Ranken befestigt er am Ring seitlich der nun frei gewordenen Öffnung und klettert daran hinab in die Tiefe.
Um sich in den Gängen der Kanalisation nicht zu verlaufen, benutzt Jack regelmäßig die Blaupause, die ihn angeblich zur Mauer des Saferaums der Bank bringen soll. Es scheint zu klappen. Jack steht vor einer Mauernische, hinter der sich der Bankraum befinden soll. Aber wie kommt man da rein? Plötzlich fällt ihm wieder ein, was der Vater vor dem Zoo ihm erzählt hat. Er stellt den Fliegenpilz in die Nische und läßt die Fliege frei. Die wird sofort magisch vom Pilz angezogen, doch kaum hat sie ihn berührt, kommt es zu einer Explosion, und die Mauer gibt nach. Clever, was?
Im Tresorraum angelangt, steht Jack vor dem nächsten Hindernis: unsichtbaren Laserstrahlen. Mit einem Trick lassen sich diese jedoch sichtbar machen. Vor den Laserstrahlen wirft er das Mehl gegen selbige und kann sie so kurzfristig sichtbar machen. Nun weiß er ganz genau, wo er gefahrlos zwischen ihnen durchgehen kann, um die auf dem Safe liegenden Obligationen zu holen. Das war nicht so schwer.
Nun macht Jack sich wieder hoch auf den Weg in den Zoo. Oben angekommen, bindet er das Seil an den Spazierstock. Zu seinem selbstgebastelten Bogen braucht er nur noch so etwas wie einen Pfeil. Er bindet die andere Weinranke an den Zweig und schießt diese mit dem Bogen gegen eine Strebe des Glasdachs über dem Zoogelände.
À la Tarzan geht es jetzt hinüber auf die andere Seite der Schlucht. Beim Versuch, das herumhoppelnde Karnickel zu fangen, springt dieses in eine der fleischfressenden Pflanzen und somit in den Tod. Dadurch gewarnt, füttert Jack die andere sofort mit dem Hot Dog und kann so gefahrlos die Pflänzchen passieren. Ah, da ist es ja, das Ei des Riesen-Kahoula-Vogels.
Damit der Diebstahl des Eis nicht sofort auffällt, vertauscht er es mit dem einfachen Ei aus der Mülltonne. So, jetzt geht's wieder runter in die Katakomben und durch einen Seitengang zu einer Tür, die direkt auf den U-Bahnsteig führt. Da Jack sich jetzt alle drei Dinge, die der Syndikatsboß verlangt hatte, zusammengegaunert hat, macht er sich wieder auf zu dessen Haus.
Just in dem Moment, in dem er alle Teile, Statue, Ei und Obligationen, abgeliefert hat, wird Jack von bösen Spitzbuben gegriffen und nach einem kleinen Intermezzo in den Knast befördert. Von Ganovenehre scheinen die wohl nichts zu halten! Jetzt ist guter Rat teuer. Bei der Inspektion des Fensters kommt unerwartete Hilfe in Form eines Devices durchs Fenster geflogen. Einfach ausprobieren und wumm!
Die Mauer hält der Gewalt nicht stand und Jack geht durch die Öffnung in die Nachbarzelle. Dort trifft er auf einen anderen Gefangenen namens Narm, der wohl vom letzten Krieg übriggeblieben ist. Jack scheint einen Freund fürs Leben gefunden zu haben! Zusammen machen sich die beiden an die Flucht. Jack hebt die Matte vom Boden und legt eine Falltür frei, durch die sie hinabklettern. Durch eine Anzahl von Leitern und Gän-

gen heißt es nun, sich einen Weg in die Freiheit zu erkunden (re = rechts, ru = runter, li = links, ra = rauf): ru, re, 2. Leiter ra, re, ru, li, 1. Leiter ru, li, ru, li, ra, li, Riesenleiter ganz ru, re, ru, li, 1. Leiter ru, re, 1. Leiter ra, re, ra, re, ru, re, ra, re, ru, re, ru, re, ra, li, ra, re, ra, re, ra, re, ru, re, ra, re, ru, 1. Weg re, ganz ra, re, ru, re, ra, geschafft!

Wieder an der frischen Luft angelangt, benutzt Jack nochmals sein Device, das sich in eine Raumkapsel verwandelt und Narm und ihn zu einer Raumstation befördert. Dort trifft er auf einen Agenten, der ihm den Auftrag gibt, von einem gewissen P'PanD'P'Pau ein sogenanntes Transatron aus einem Forschungslabor zu stehlen.

So gelangt Jack auf seiner Odyssee zunächst auf den Touristenplaneten Shmul. In seinem Quartier findet er ein Buch, dessen Inhalt höchst interessant ist. Außerdem steckt er sich noch den Blumenstrauß ein, den er schon bald brauchen wird.

Von seinem Quartier aus gelangt er auf ein Promenadendeck, auf dem ein Hochzeitspaar miteinander turtelt. Die Brieftasche in der Gesäßtasche des Mannes erweckt sofort Jacks Aufmerksamkeit. Galant überreicht er der jungen Frau den Blumenstrauß und lenkt beide gerade solange ab, um sich in den Besitz der Brieftasche zu bringen. In dieser findet er eine Kreditkarte und einen Paß. Sehr gut!

Da Jack wieder von einem unglaublichen Durst gequält wird, trabt er ab in die Bar. Er bestellt sich einen Drink, gibt dem Barkeeper – ach nee, ein alter Bekannter – die Kreditkarte und zur Identifikation den Paß. Im Gegenzug erhält er eine Riesenflasche, die er sofort leert.

Das muß ein Teufelszeug gewesen sein, denn nach einem Knockout findet sich Jack auf einem Planeten wieder. Auch Narm ist an seiner Seite. Diesen beauftragt er, die ebenfalls anwesende alte Dame abzulenken, damit er die Fuchsstola ergattern kann. Narm schickt er nun in die nächste Bar und macht sich auf zum Erkundungsgang.

Zunächst stattet er dem Shop einen Besuch ab. Aus dem vorderen Regal schnappt er sich einen Schraubenzieher und beginnt, den Verkäufer auszuquetschen. Nachdem er ihm versichert hat, daß er alles andere als ein Freund von P'PanD'P'Pau ist, bekommt er ein Buch, das von den Sitten und Gebräuchen des Königreichs berichtet. Außerdem erfährt er das Paßwort zum Betreten des Schlosses. Jack spricht den Mann noch einmal an, fragt ihn, ob es auch etwas umsonst gibt und bekommt eine Kiste mit mechanischen Kleinteilen.

So, Zeit für die Bar. Dort trifft Jack auf einen Gentleman, der erzählt, daß er in einem Geheimlabor arbeitet und unglücklich verliebt ist. Jack bietet ihm gegen Zutritt zum Labor an, einen Liebesbrief an die Frau seines Herzens im Schloß zu überbringen. Also macht sich Jack auf zum Schloß. Da er das Paßwort weiß, ist es ein leichtes, das Schloßgelände zu betreten. Gleich links gelangt er über einen kleinen Weg an einen Durchgang, der von einem beißwütigen Köter bewacht wird. Hier hilft nur List und Tücke.

Aus den mechanischen Kleinteilen werkelt Jack sich eine Spielzeugmaus, stülpt dieser die Fuchsstola über, bringt sie in Gang und setzt sie dem Vieh vor die Nase. Der Wauwau ist abgelenkt! Nun kann Jack durch den Torbogen hindurch und hin zu einem Balkon. Diesen erreicht er über die Weinranken und steht schnell der holden Maid gegenüber, P'PanD'P'Paus Tochter Ruthie.

Hingerissen von dem sich bietenden Anblick, denkt Jack gar nicht mehr daran, den Liebesbrief zu überbringen. Ein wenig Süßholzraspeln, und schon ist die Verabredung am Abend perfekt. Wieder die Ranken runter und zurück in die Bar. Dem Gentleman flunkert Jack vor, er habe für ihn eine Verabredung mit dem Mädel getroffen und bekommt dafür den Schlüssel zum Labor. Dort ist es unmöglich, ohne eine Uniform an den Wachen vorbeizukommen. Also wird Narm beauftragt, eine solche zu beschaffen. Außerdem wird er ein wenig vorbereitet, damit der Gentleman am Abend wirklich abgelenkt ist: Narm soll Ruthie spielen!

Während Narm seine Rolle spielt und den Typen ablenkt, zieht sich Jack die Uniform an (Statusebene, Uniform auf Jack) und begibt sich

mit Hilfe des Schlüssels ins Labor. Leider mißglückt sein Täuschungsmanöver gründlich, und Jack landet mal wieder hinter Gittern.
Beim Blick aus dem Zellenfenster taucht plötzlich Narm wieder auf. Dieser soll Ruthie ein Liebesgedicht überbringen und sie so animieren, Jack aus dem Knast zu befreien (immer 1. Zeile auswählen, die anderen aber unbedingt lesen!).
Nachdem Ruthie, offensichtlich von Jacks Dichtkunst beeindruckt, ihn vor dem Foltertod gerettet hat, kehrt er in die Bar zurück. Dort bedankt er sich bei Ruthie für die Rettung und erfährt von einem Kristall, der sich in SkyCity befinden soll. Der Weg dorthin ist nur versteckt in einer Kiste, die außerdem noch mit Zollpapieren versehen sein muß, zu schaffen. Puh!
Die falschen Zollpapiere verspricht Ruthie zu besorgen. Jack begibt sich zum Labor und beauftragt Narm mit der Beschaffung einer geeigneten Kiste.
Nachdem Ruthie die Papiere besorgt hat, geht Jack zum Spaceport, wo Narm schon mit einer Riesenkiste auf ihn wartet. Die falschen Papiere klebt Jack auf die Kiste, und ab geht's auf die Reise.
Nachdem Narm unterwegs die Kiste aufgesprengt hat, steigen die beiden in ein Shuttle um und landen einigermaßen sanft auf SkyCity. Weiter geht's rein in die Basis. Da Narm sich wieder einmal als Volltrottel erweist, müssen die beiden den langen Aufstieg nach oben per Treppe bewerkstelligen, sehr zum Unmut von Jack. Oben angelangt, macht sich Jack zunächst allein auf den Weg, um die Lage zu erkunden. Unten im Hangar hebt er ein Stemmeisen auf (rechte gelbe Linie) und trifft weiter links im Kontrollraum auf Ruthie, die von der Kraft des Kristalls und Geheimgängen berichtet.
Jack steigt wieder hoch zu Narm. Nach Untersuchung der Kisten läßt sich eine verschieben und gibt den Durchgang in einen Gang frei. In diesem springt Jack in einen Raum hinunter und entdeckt ein Podest, das sich nur mit einer Codekarte öffnen läßt. Mist! Mit dem Stemmeisen bricht er die große Kiste auf und entnimmt ihr eine Gasflasche und einen Ballon. Der wird aufgepumpt, und Jack kann damit wieder hoch auf den Gang schweben, um sich unten bei Ruthie die Codekarte zu besorgen.
Mit der Karte springt er wieder hinab zum Podest, setzt sie ein und kann den Kristall entnehmen. Mit dem Kristall begibt er sich wieder zurück in den Kontrollraum und setzt ihn in das Schaltpult ein. Nichts passiert, und jetzt?
Zunächst verläßt Jack den Kontrollraum, kehrt jedoch gleich zurück. Jetzt steht P'PanD'P'Pau vor dem Schaltpult. Jack provoziert den Fiesling immer und immer wieder, erklärt ihm auch, daß er Ruthie heiraten will. Endlich hat er sein Ziel erreicht. P'PanD'P'Pau aktiviert den Kristall.
Durch eine kleine Manipulation gelingt es Jack, die Kraft des Kristalls umzulenken, so daß ein schöner Batzen Geld auf sein eigenes Konto transferiert wird. Klar, daß P'PanD'P'Pau fuchsteufelswild wird. Narm, der plötzlich am Fenster auftaucht, fühlt sich veranlaßt, Jack und Ruthie beizustehen, doch das geht, wie immer, voll daneben. Narm ist eben eine Nervensäge!
Da Jack nun reich ist und seine Schulden bei der I.R.D.S. bezahlen kann, steht seinem Glück mit Ruthie nichts mehr im Wege. Eine Weltraumehe wird geschlossen! ■

*Andrea Dreisbach*

## ● X-Wing Imperial Pursuit

Bei der ersten Missiondisk von X-Wing, Imperial Pursuit, kann man ganz leicht schwere Missionen gegen einfache austauschen. Ihr braucht dazu im Verzeichnis "Mission" die Dateien mit den Erweiterungen *.**XWI** und *.**BRF**. Kopiert die Dateien einer fehlgeschlagenen Mission sowie die Dateien einer leichten Mission auf eine Diskette. Die Dateien der fehlgeschlagenen Mission löscht Ihr von der Festplatte. Benennt jetzt die ausgewählte Datei in die der Mission um, die gelöscht wurde. Dadurch wird die schwere Datei durch die leichte ersetzt. Hat man die Mission erfüllt, bekommt man die Auszeichnung der schweren Mission. Nun löscht man die umbenannte Datei von der Festplatte und kopiert die Dateien von der Diskette wieder in das Verzeichnis **Mission**.

| Mission | Name | Dateiname |
|---|---|---|
| 1 | Yavin evakuieren | t4m01am |
| 2 | Sichern Sie die Flucht | t4m02xm |
| 3 | Kreuzer Maximus evakuieren | t4m03xw |
| 4 | Schutz für Fregatte Anvil | t4m04aw |
| 5 | Hoffnungslos | t4m005xw |
| 6a | Reparaturen überwachen | t4m06xma |
| 6b | Schutz für Getreidecontainer | t4m06xmb |
| 7 | Versteckspiel | t4m07ym |
| 8a | Minenfeld räumen | t4m08yma |
| 8b | KomSat zerstören | t4m08xmb |
| 9 | Frachttransfer sichern | t4m09am |
| 10 | Getreidefang | t4m10aw |
| 11 | Ghorins Y-Wing erobern | t4m11yb |
| 12a | Angriff auf imp. Depots | t4m12xma |
| 12b | Korvetten-Allee | t4m12xmb |
| 13 | Getreidetausch | t4m13yw |
| 14 | Lieferung bestätigen | t4m14am |
| 15 | Stehlen des Tie-Jägers MK2 | t4m15aw |
| 16a | Einen Konvoi eskortieren | t4m16awa |
| 16b | Verbündeten helfen | t4m16xwb |
| 17 | Angriff auf Fregatte | t4m17am |
| 18 | Kapern Sie Jagdbomber | t4m18ym |
| 19 | Korvette erbeuten | t4m19ym |
| 20 | Rams Head verteidigen | t4m20xm |

■

*Sönke Kaufmann*

## ● Whale's Voyage (CD 32)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 01 | LAPIS | CASTRA | INOID | SKYBOULEVARD |
| 02 | CASTRA | ARBORIS | NEDAX | NEDAX |
| 03 | NEDAX | LAPIS | LAPIS | CASTRA |
| 04 | ALIENSHIP | INOID | ALIENSHIP | LOUIS 17 |
| 05 | NEDAX | LAPIS | ARBORIS | ARBORIS |
| 06 | LOUIS 17 | ARBORIS | NEDAX | CASTRA |
| 07 | INOID | CASTRA | CASTRA | ALIENSHIP |
| 08 | SKYBOULEVARD | SKYBOULEVARD | INOID | ARBORIS |
| 09 | NEDAX | CASTRA | LOUIS 17 | LAPIS |
| 10 | ALIENSHIP | SKYBOULEVARD | CASTRA | SKYBOULEVARD |
| 11 | ARBORIS | LOUIS 17 | INOID | INOID |
| 12 | CASTRA | NEDAX | SKYBOULEVARD | CASTRA |
| 13 | LAPIS | NEDAX | ALIENSHIP | SKYBOULEVARD |
| 14 | SKYBOULEVARD | ALIENSHIP | NEDAX | LAPIS |
| 15 | CASTRA | ALIENSHIP | ARBORIS | CASTRA |
| 16 | LOUIS 17 | NEDAX | ALIENSHIP | SKYBOULEVARD |
| 17 | INOID | CASTRA | INOID | LOUIS 17 |
| 18 | LOUIS 17 | LAPIS | NEDAX | ARBORIS |

# Die Fragen ...

## ● Wizardry VI

Dominique würde gern wissen, was man dem Orakel von Delphi in der deutschen Version sagt und wo im Spiel man das eigentlich erfahren soll. ■

## ● Baron Baldric

Claudia ist im sechsten Level der Vollversion steckengeblieben und sucht schon seit längerer Zeit nach einem Ausweg. Das gesamte Labyrinth in diesem Level ist in eine linke und eine rechte Hälfte geteilt. Wenn man links alles eingesammelt hat, muß man in die rechte Hälfte rüber, um dort weiterzuspielen und das Ziel zu erreichen. Claudia kriegt jedoch die Tür nicht auf. Im oberen Bereich existiert zwar ein Öffnung, aber Treppenbauen geht auch nicht. Gib ihr doch mal einer 'n Hint, ey! ■

## ● Battletech

Steffen würde gerne Herrscher der Kampfrobbies werden und hat folgendes Problem. Wie bekommt er das Paßwort von Dr. Tellhim in der Inventros Hut? Falls man dazu einen Tech braucht, wo findet man diesen? Alle alten Robokämpen leisten sofort kräftig Hilfestellung, sonst raucht's! ■

## ● Shadow of the Comet

Sabine kommt seit Wochen nicht weiter und hat folgende Fragen:
– Wie öffne ich die geheime Tür in Juggs Haus?
– Hat man die Möglichkeit, den Brunnen genauer zu erforschen?
– Wie gelangt man auf den Friedhof? ■

## ● Veil of Darkness

Wie befreit Marc an der Absturzstelle des Flugzeugs den Typen, der an seinem Fallschirm an einem Baum rumhängt? ■

## ● Bundesliga Manager Pro

Malte Gösche hat von einem Trick gehört, mit dem man bei Bundesliga Manager immer einhunderttausend DM ercheaten kann, wenn man das kleine Schild neben der Bank anklickt. Bei ihm funktioniert dieser Trick allerdings nicht. Weiß irgendwer noch eine andere Möglichkeit, wie man ohne viel Arbeit an Kohle kommt.
*(Bewirb Dich doch mal als Spieleredakteur – tom)* ■

## ● Lands of Lore

Matthias steckt zur Zeit im "Weißen Turm" im 3. Level fest und kommt bei der Tür mit dem Löwenkopf nicht weiter. Wer kann helfen?
*(Danke für Deinen Schotten-Lemming! – tom)* ■

## ● Eye of the Beholder I

Christian steckt in der Zwergenhöhle fest. Er hat das Steinmedaillon, den Steindolch, die Steinkette und das Steinzepter im Steinportal gefunden. Danach hat ihm der Oberzwerg gesagt, daß er einen Prinzen aus dem Schlaf rütteln müsse, um die verschlossene Tür zu öffnen. Die Essensration wurde bereits in der Speisekammer abgelegt, aber nichts passiert. Wer weiß Rat und hilft Christian, sein Prinzenproblem zu lösen? ■

# ... und ein paar Antworten

## ● Kyrandia I

Zu der Frage von Ralf aus der ASM 3'94 hat Hendrik die folgenden Antworten:
1. Ralf findet die Rose für das Grab von Brandons Mutter neben dem gläsernen Altar, in den er zu Beginn des Spiels eine violette Kugel einfügen mußte.
2. Ist man einmal auf der Insel, ist der einzige Weg zurück das Laden eines Savegames, in dem man sich noch auf dem Festland befindet. Wenn man dieses verläßt, muß man alle später benötigten Items bereits besitzen. Dazu zählen: eine Rose, der Pokal, der blaue, der violette und der gelbe Edelstein im Amulett sowie ein Schlüssel. ■

*Hendrik Fischer*

## ● Indiana Jones 4

Hallo, Harry (ASM 3/94). Tja, die Ballonhülle aus der Kiste zu bekommen ist eigentlich gar nicht so schwer. Gehe zuerst ins Hinterland der Insel, dorthin, wo der Eingang zu den unterirdischen Gängen ist. Da steht nun ebenfalls eine Kiste. Schließe diese Kiste. Du findest auf der Oberseite einen Zettel, der sich bei genauerem Hinsehen als Rechnung entpuppt. Ihn nimmst Du und gibst ihn dem Hafenmeister. Schon gehört die Ballonhülle Dir. ■

*Timo Preßl*

## ● Whale's Voyage (Amiga)

Dirk hatte in der Ausgabe 2/94 einige Probleme. Jirka kann ihm helfen:
Auf Inoid kommt man ganz einfach wieder aus dem Spital heraus. Zunächst im Scan-Raum die nördliche Tür untersuchen und diese durch einen Werkzeugkasten oder Computermanipulation öffnen. Im Raum dahinter findet man das gesuchte Herz. Dieses mitnehmen, den Raum verlassen und die Tür schließen. Nach einer Weile kommt Doktor Steinhag wieder und wirft uns kurzerhand raus, da wir sehr gesund aussehen. ■

*Jirka Meyer*

## ● Privateer

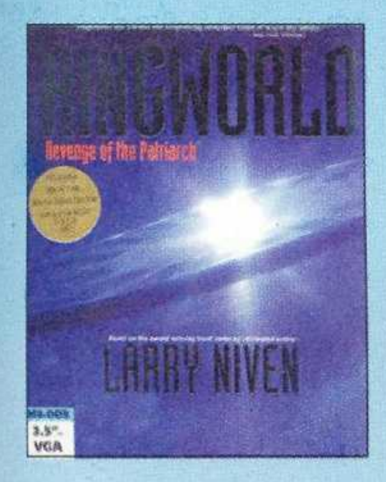
Christoph hat die Antwort zur Privateer-Frage aus der 4'94. Einen perfekt ausgerüsteten Centurion mit zwei Plasmaguns und zwei Pariclecannons, Shieldgenerator 3, Repairdroid, etc. sollte man schon haben. Im Kampf bewegt man sich am besten mit 500 kps Höchstgeschwindigkeit, lockt die Ziele eines nach dem anderen ein und ballert sie weg.
In Asteroidenfeldern stellt sich dann natürlich die Frage, ob man sich lieber bei niedriger Geschwindigkeit zerblastern läßt oder schnell Asteroiden sammeln geht. Reine Geschmackssache.
Der Zerstörer kommt ganz zum Schluß dran. Das Hauptproblem sind seine Schilde, die kaum zu knacken sind und sich tierisch schnell wieder aufbauen. Man lockt ihn deshalb am besten aus dem Asteroidenfeld heraus und fliegt nun wieder mit 90 kps, da man ansonsten zu leicht mit dem Ding zusammenstößt.
Normalerweise erreicht man die meisten Abschüsse mit einem gekonnt vorgetragenen Rammangriff, aber der Zerstörer bekommt davon noch nicht einmal Kratzer. Nachdem man jedoch eine Weile gefightet hat, stellt der Bösewicht irgendwann sein Feuer ein (Programmfehler?). Jetzt ist der richtige Moment für den "Trick", den vielleicht noch nicht jeder kennt: Man stellt den Schildgenerator aus. Dadurch hat man genug Energie für ein paar mächtige Schüsse, bei denen auch die besten Kilrathi-Schilde irgendwann klein beigeben. Bei den Kämpfen vorher hilft leider nur ein Trick: Niemals aufgeben! ■

*C. Niederkleine*





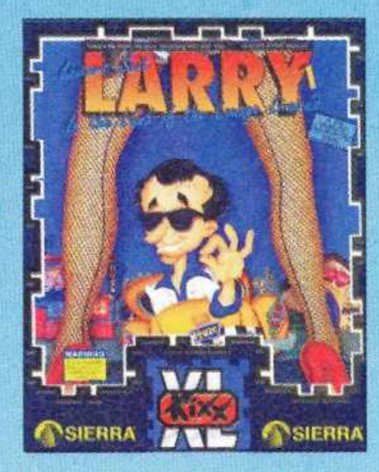

## Links Golf VGA



Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen
PC 5,25"

34,95

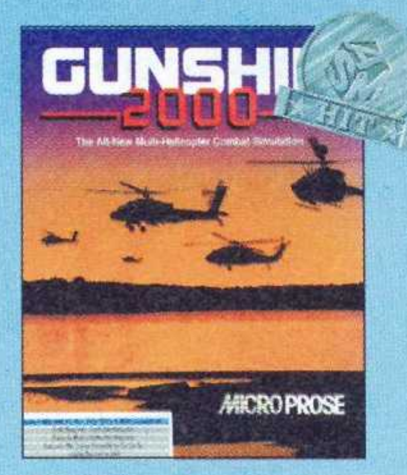
## Larry 1



Larrys Urerlebnisse völlig neu, mit Spitzengrafik
Amiga

39,95

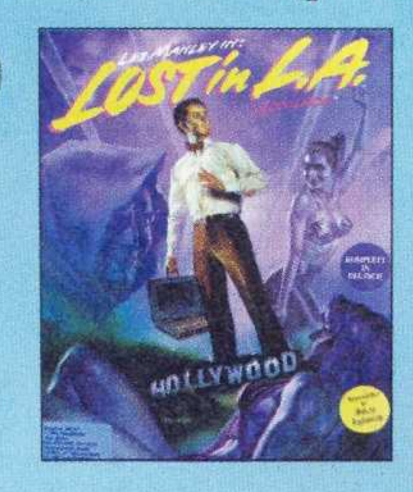
## Gunship 2000



Aufwendige Flugsimulation. In Deinen Händen wird der gigantische Kampfhubschrauber zum Schrecken Deiner Gegner

59,00

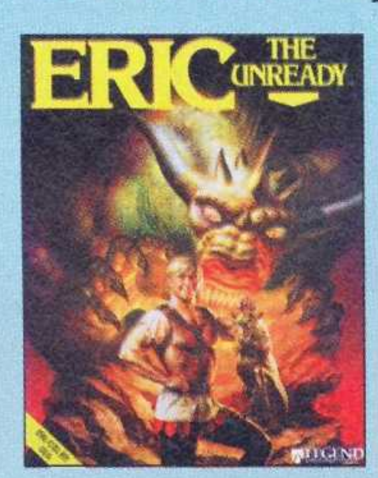
## Les Manley: Lost in L.A.



Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch

34,95

## Ringworld



Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven
PC 3,5"

59,95

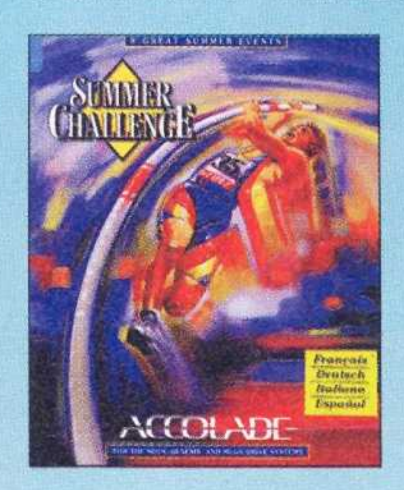
## Eric the Unready



Humorvolles Text-Grafik-abenteuer zum Totlachen
PC 3,5"

29,95

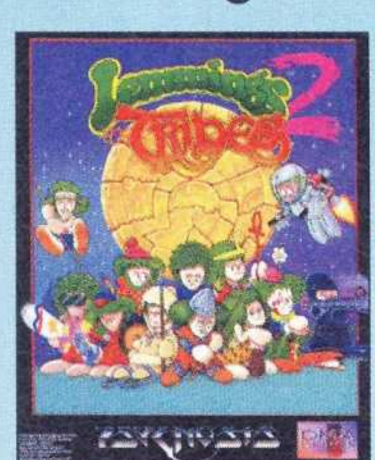
## Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck
PC 5,25" o. Amiga

44,95

## Summer Challenge



DIE Sportsimulation: Speerwurf, Hürdenlauf, Wildwasser, Springreiten, Bogenschießen und mehr, Spitzenanimation
PC 3,5"

29,95

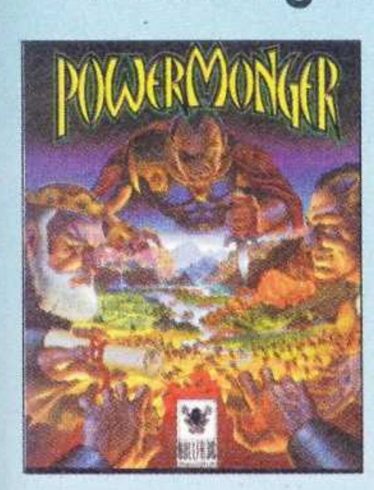
## Lemmings II – The Tribes



Noch mehr Spaß als in der ersten Version, denn jetzt gilt es, die verschiedensten Spezial-Lemmings zur Kooperation miteinander zu bewegen.

54,95

## Powermonger



Klassische Welteroberer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation
PC 5,25"

39,95

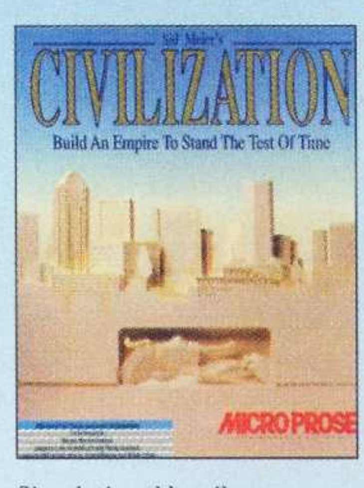
## Wing Commander



Der Klassiker überhaupt unter den Weltraumflugis. Jetzt für PC zum Superpreis von

39,95

## Civilization



Simulationsklassiker von Microprose – nicht nur für Spitzenpolitiker interessant, sondern auch für die, die es werden wollen
PC 3,5"

69,95

## Plan 9 from Outer Space

Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestaltet nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 5,25"

39,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

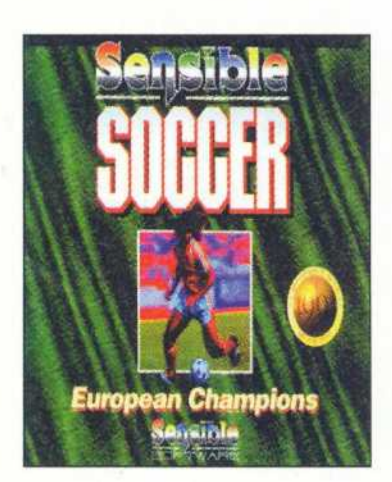
Telefonische Bestellannahme (24h!)
**(05651) 9796-18**







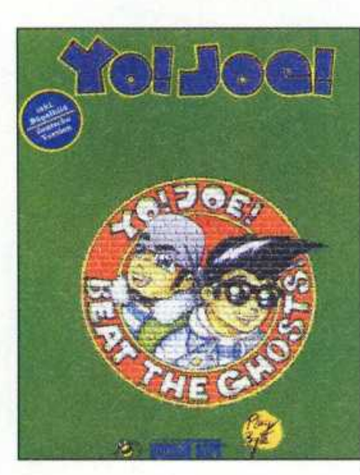
## Sensible Soccer




Fußball total! Ein echter Bestseller
PC

49,95

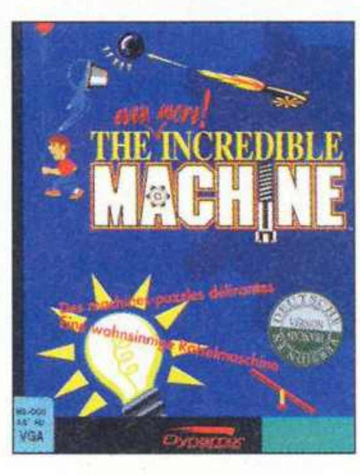
## Yo!Joe!




Abgefahrene Action im Horrorland
PC

39,95

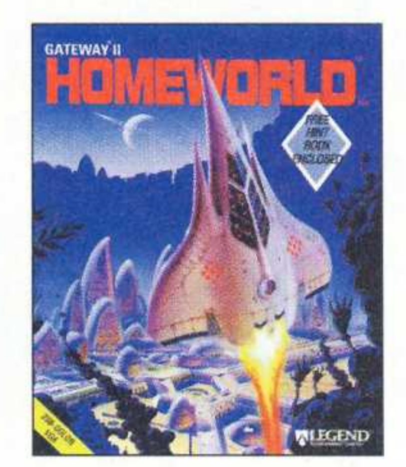
## Incredible Machine




Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis ohne Verpackung (PC)

44,95

## Gateway 2: Homeworld




Steig ein in die Heechee-Saga. Traumhaftes Weltraumabenteuer mit viel Atmosphäre. Nach literarischem Vorbild
PC

69,95

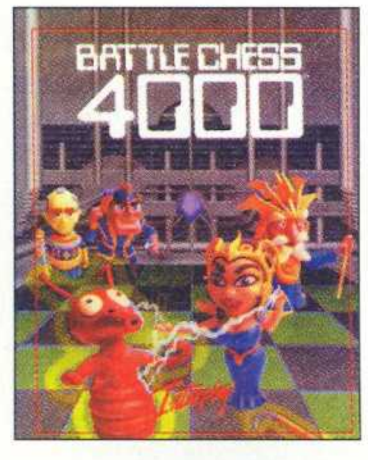
## Buzz Aldrin's Race into Space




Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! Deutsches Handbuch

49,95

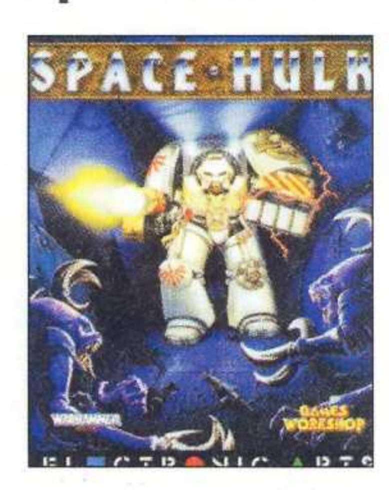
## Battlechess 4000




Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

49,95

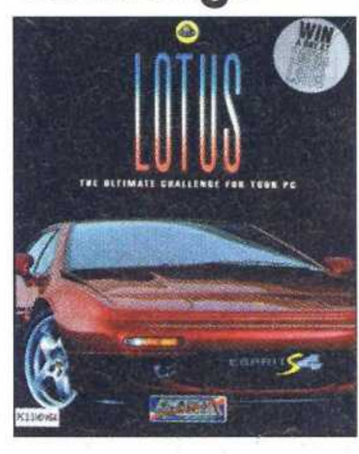
## Space Hulk




Knallharte Action auf vier Mikrobildschirmen: Schick Deine Kampfroboter in die Schrecklabyrinthe!
dt. Anleitung
PC u. Amiga

49,95

## Lotus Turbo Challenge

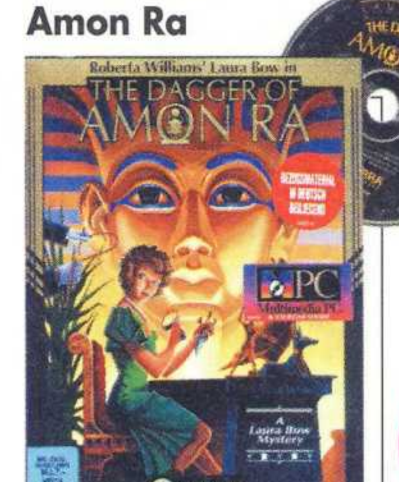



Maximaler Rennspaß, Nacht, Schnee und Nebel. Komplett mit Streckeneditor
PC

49,95

## Laura Bow in: the Dagger of Amon Ra

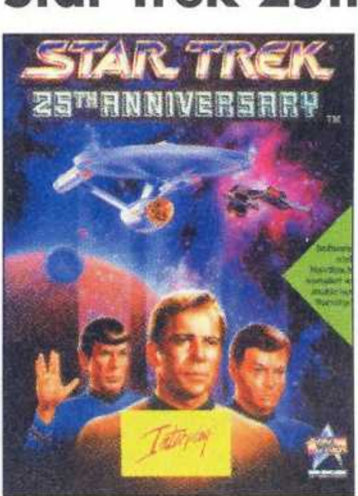
**Nur für PC-CD-ROM!**




Ein interaktiver Film, der diese Bezeichnung wirklich verdient! Schöne Frauen, fiese Schurken, tolle Krimi-Handlung – ein Volltreffer von Sierra
Voraussetzung: Windows 3.1

69,95

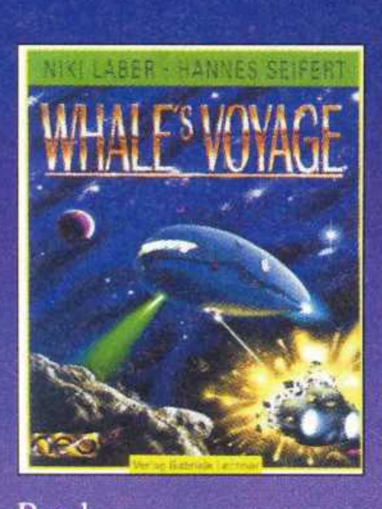
## Star Trek 25th Anniversary




Wiedersehen mit Spock, Pille & Co.! Ein "Muß" für alle Enterprise-Freunde: die komplette deutsche Version des Bestseller-Games für den PC

59,95

## Whale's Voyage




Buch



39,00




Spiel (Amiga 1MB, 1200, CD32)

74,95

Spiel (PC-Disk, PC-CD-ROM)

79,95

**Whale's Voyage-Superpaket (Buch + Spiel nach Wahl) für**

99,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

**(05651) 9796-18**







Audio-CDs

Audio-CDs

## Chris Hülsbeck CDs

Apidya 24,95

Shades 28,95

To be on top 29,95

Turrican 31,95

## 4-CD-Box

Mit folgenden Science-Fiction-Superklassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95

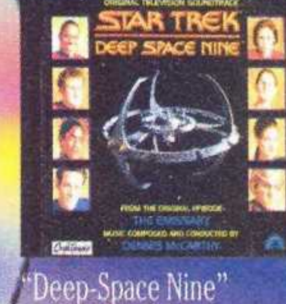
## 3-CD-Box




Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

## Star-Trek-CDs




"Deep-Space Nine" 31,95

The Best of Star Trek 34,95

## 3-CD-Box




Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert

34,95

## Sierra-Sound-CD




Original Soundtracks von "Conquests of Camelot", "Kings Quest IV", "Police Quest III", auf spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

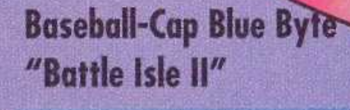
29,95

## Origin Soundtrack




Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

24,95



T-Shirt von Blue Byte "Die Siedler", Gr. XL



26,95

Baseball-Cap Blue Byte "Battle Isle II"



15,00

oder zusammen als Pack für nur 37,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

**(05651) 9796-18**







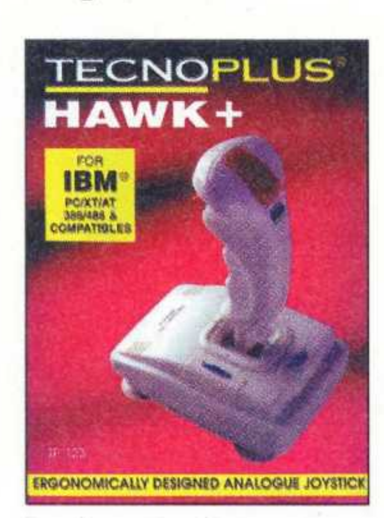
## Joypad Eagle




Das ultimative Joypad nicht nur für Actionspiele, für PC

**24,95**

## Joystick Hawk




Der Joystick für den PC

**24,95**

## Das eiskalte Händchen



Blutig – makaber – täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern"

**29,95**

## Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

multisessionsfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen.

**399,95**



## Philips CM 205 CD-ROM-Laufwerk

Das Markenlaufwerk nach dem MPC-Standard, multisessionsfähig für Photo-CDs,

**299,95**

## Audio Blaster 2.5

Soundkarte mit Panasonic CD-ROM-SChnittstelle und reichlich Software (Allegro-Kompositionsprogramm, MKS 20 Sound Editor, Sample Editior, Sound Tracks und 2 CDs alles in deutsch mit Hotline- und Mailbox-Service

**129,–**




## Monsterkralle



erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände dirigiren kannst

**99,00**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

**(05651) 9796-18**



# Bis daß der Tod sie scheide

**Columbo, Pfarrer Schwarz, Kommissar Moulin, Miss Marple: Was die können, könnt Ihr doch schon längst! Und mit der neuen Krimi-Reihe von der CREATIVE MULTIMEDIA CORPORATION (kennt die wer?) läßt sich sehr schnell feststellen, ob Ihr tatsächlich das Zeug zu einem guten Detektiv habt.**

**V**irtual Murder heißt eine Krimi-Serie, mit der das amerikanische Softwarehaus Creative Multimedia Corporation CD-ROM-Schnüffler auf der ganzen Welt beglücken will. Zwei Folgen sind bisher erschienen, und da das Böse niemals ausstirbt, dürfte für zahlreiche weitere bizarre Mordgeschichten genügend Stoff vorhanden sein. Angekündigt ist Virtual Murder jedenfalls als eine Art Never-Ending-Story.

## WHO KILLED SAM RUPERT/THE MAGIC DEATH

**PC** (386/20, 4 MB RAM, 500 KB auf Festplatte, SVGA, Windows V 3.1, MSCDEX ab V 2.2, Soundkarte mit Windows-Treiber, Maus), **je ca. 105 DM**, Hersteller: **Creative Multimedia Corporation**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Fall Nr. 1 führt in eine Welt voller Lügen und Intrige. **Who Killed Sam Rupert** heißt hier die große Frage. Warum liegt ein seriöser Gentleman tot in seinem exquisiten Restaurant herum? Wieso fehlt eine sündhaft teure Flasche Wein? Was ist das Geheimnis der Putzfrau? Und was ist mit seiner Frau – und mit seiner Freundin? War Sam Rupert etwa gar nicht so ein ehrenwerter Herr? Trotz seines sozialen Engagements in der Stadt? Ihr seht schon: Die Sache ist ziemlich undurchsichtig.

▲ Ich höre schon das Gras wachsen

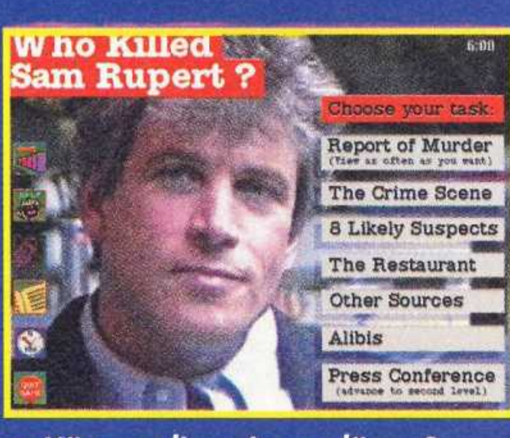
Im zweiten Fall geht es noch mysteriöser zu. **The Magic Death** führt Euch in die Universität von Chicago, die eigentlich nicht gerade für Frivolitäten und Aufregung bekannt ist. Allerdings war das Lieblings-Forschungsgebiet des Mordopfers haitianischer Voodoo, und voodoomäßig ist die Dame dann auch in die ewigen Jagdgründe geschickt worden, komplett mit Hühnerblut, Zombiegift und dem entsprechenden Brimborium. Verdächtige gibt's mehr als genug, die Facts müßt Ihr selber finden.

Vom Ablauf her sind beide Games sehr ähnlich. Als Detective werdet Ihr an den Tatort gerufen, sobald dort die ersten Untersuchungen gelaufen sind. Eure Assistentin hat die nötigen Vorarbeiten geleistet und bereits wichtige Interviews geführt (die Ihr per Klick auf das entsprechende Icon abrufen könnt). An Euch bleibt dann die Feinarbeit hängen. Da in den USA allerdings 90 Prozent aller gelösten Morde in den ersten sechs Stunden nach Entdeckung der Leiche aufgeklärt werden, habt auch Ihr nicht mehr (Spiel-)Zeit zur Verfügung. Jede Aktion, die Ihr unternehmt, verschlingt kostbare Minuten. Ob Ihr Euch nun das Opfer per Zoom näher betrachtet, Gläser auf Fingerabdrücke hin untersucht, Telefongespräche zurückverfolgt oder Euch bei einem Experten über Voodoo-Kulte und Zombifizierung schlau macht: Die Uhr tickt unerbittlich weiter. Habt Ihr genügend Beweise gesammelt, könnt Ihr damit einen Gerichtsbeschluß erwirken – falls Ihr auf der vorher fälligen Pressekonferenz mindestens 70 Prozent der Fragen beantworten könnt – richtig, versteht sich! Wenn nicht, gehen die Verhöre mit den Verdächtigen (im ersten Fall 8, im zweiten gar 12 an der Zahl) wieder von vorne los, und Spuren werden gründlicher untersucht.



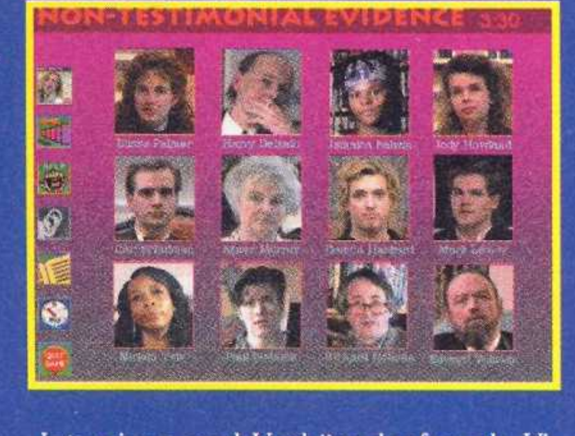

▲ Wer wird denn gleich in den Teppich beißen?

▲ Rechts unten wartet schon das Kitchen




▲ Können diese Augen lügen?

Der Mörder ist immer der Programmierer ▶




Interviews und Verhöre laufen als Video-Einspielungen ab, wobei es ab und zu mal Probleme mit der Synchronisation von Bild und Sprache gibt. Habt Ihr etwas Wichtiges entdeckt, folgt automatisch eine Eintragung ins Notizbuch. Zu bedienen sind die Games eigentlich ganz easy per Mausklick, und auch am Ablauf ist an sich nicht viel auszusetzen. Trotzdem will nicht so recht Laune aufkommen. Zum einen ist diese Polizeiarbeit trotz Digi-Bildern und reichlich gesprochenem (englischen) Text auf die Dauer etwas dröge, zum zweiten ist der Preis für das relativ kurze Vergnügen ziemlich hoch. Und zum dritten müßt Ihr damit rechnen, daß die Progs bei der Windows-Installation schon mal in fremden Revieren, pardon, Files wildern gehen, so daß, wenn Ihr Pech habt, anschließend einige Programme möglicherweise nicht mehr so laufen wie zuvor. Und dann dürft Ihr entweder neu installieren, oder Euren detektivischen Spürsinn darauf verwenden, die schuldigen Bytes im Datendschungel zu finden, statt der Leiche ihren Mörder zu präsentieren.



**Urteil: 9** – GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 10 |
| Sound: | 10 |
| Ablauf: | 8 |
| Dauerspaß: | 7 |
| Idee: | 9 |

Die Fälle sind entschieden spannender als das Gameplay, Miss Marple kann's einfach besser

Neues für Amiga CD32



# Runde Sachen

**Weiter geht es mit Neuerscheinungen für Amiga CD32. Im heutigen Angebot findet sich wieder aus jedem Genre etwas. Sogar ein Oldie tummelt sich unter den CDs dieses Monats. Aber dazu gleich mehr, angefangen wird mit einem Sportspiel.**



▲ *Summer Olympix: Der Spieler wurde wegen Unfähigkeit erschossen*

Nick Faldo gilt wohl zu Recht als eine der großen Kapazitäten des grünen Sportes. Golf soll entspannen, das Auge trainieren und vor allem Spaß machen. Eine der bekanntesten Simulationen beschäftigt sich mit Golf, geleitet durch eben diesen Herrn Faldo.

Man kann in **Nick Faldo's Championship Golf** von **Grandslam** nach Herzenslust spielen, wo man will und wie man will. Neben vielen unterschiedlichen Golfplätzen kann man noch wählen, ob man ein Einzelspiel oder ein Match machen möchte. Außerdem gibt es die Möglichkeit, sich durch Nick Faldo trainieren zu lassen. Er gibt die Instruktionen, der Spieler gibt "Stoff", und hinterher gibt's ein Briefing über die Gründe, warum der Ball anstatt ins Loch 16 in die Wüste flog.

Dank der 256 Farben und einer vom Ablauf her überaus akzeptablen Geschwindigkeit steht "Nick Faldo's Championship Golf" der PC-Version in nichts nach. Gesteuert wird über die Tasten des Joypads, auch hier muß man ein wenig Gewöhnungszeit einplanen. Das Spiel wird mit einem ausführlichen Handbuch ausgeliefert (leider nur in englisch), das man sich vor dem ersten Spiel ein wenig zu Gemüte führen sollte.

## NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

89,95 DM, Muster von: **Die Cassette.**

▲ *Nick Faldo: Dreizehnmal daneben. Ist das schlecht?*



Urteil: 10



GUT

## DISPOSABLE HERO

69,95 DM, Muster von: **Die Cassette.**

**Disposable Hero** des englischen Labels **Gremlin** wurde in der ASM 3/94 für den Amiga 1200 getestet, deshalb spare ich mir lange Erklärungen. Es handelt sich um ein Ballerspiel der klassischen Art mit horizontalem Scrolling. Nichts Weltbewegendes, aber grafisch etwas anders als andere Games dieses Genres. Das Ganze wirkt etwas poppiger, farbiger, außerdem geht es hektischer zu. Den Leistungsdaten des Amiga CD32 entspricht das Spiel zwar nicht, aber wer Baller-Games mag, sollte ruhig mal reinschauen.



▲ *Disposable Hero: Ein Held gegen alle*



Urteil: 9



GUT

## SUMMER OLYMPIX

54,95 DM, Muster von: **Die Cassette.**

Flair sind ja inzwischen mit Programmen auf dem Amiga CD32 so etwas wie etabliert, es vergeht fast kein Monat, in dem nicht mindestens ein Spiel hier in der Redaktion landet. **Summer Olympix** ist eine Art Sportspiel, allerdings eines, das sich selbst nicht unbedingt ernst nimmt. Man darf sich in verschiedenen Disziplinen betätigen und olympischem Gold hinterherjagen. Darunter befinden sich so bekannte Sportarten wie: Kanu – man fährt ein Stück Fluß hinab und muß die Tore passieren, die entlang der Strecke aufgebaut sind. Trifft man sie nicht, gibt's Zeitstrafen. Die Strecke ist am Anfang ziemlich schwierig, da sich derselbe Weg aber dauernd wiederholt, kann man ihn bald im Schlaf befahren. Tontaubenschießen – hier muß man schnell reagieren und treffsicher sein. Mit einem "Fadenkreuz" zielt man auf die losgelassene Tontaube (die Version mit der Farbenblinden ist leider auf dem Index gelandet). Manchmal werden zwei hintereinander abgeschossen, die man mit einem Doppelschuß "erledigen" muß. Schießt man dauerhaft nur Fahrkarten, gibt es plötzlich Löcher in der Glasscheibe des Monitors... Weitsprung, Speerwurf, Laufen, Schwimmen – die üblichen olympischen Disziplinen.

Je nach Qualifikation darf man sich "olympischer Recke" nennen, oder wird als "Pechvogel der Spiele" auf der Titelseite der Tageszeitung verewigt. Grafik und Sound sind ein wenig hausbacken, das Ganze sieht einem A500-Game der frühen Jahre nicht unähnlich. Trotzdem können diese "olympischen Spiele" schon eine gewisse Zeit lang Spaß machen, zumal man mit mehreren Leuten spielen kann. Aber echter Dauerspaß ist das leider noch nicht.



Urteil: 7

ANNEHMBAR

## ALIEN BREED SPECIAL EDITION/QWAK

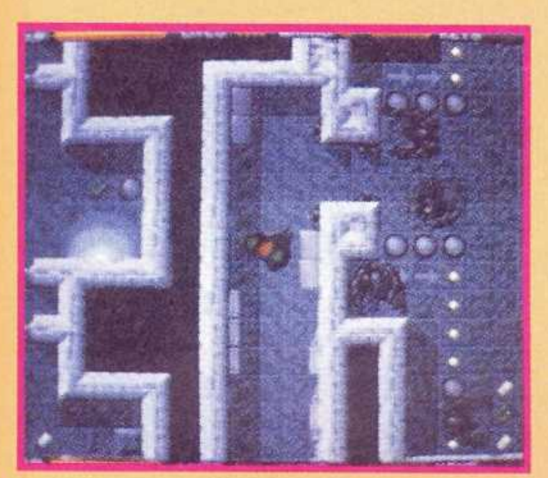
69,95 DM, Muster von: **Die Cassette.**

Auch **Team 17** waren schon öfters Gast in diesen Seiten. Mit **Alien Breed Special Edition** und **Qwak**

kommt nun ein "Doppelpack" für die Commo-Konsole, das ausschließlich Konvertierungen enthält. Alien Breed darf sich allerdings wirklich Special Edition nennen, es gibt mehr Levels, mehr Gegner und ein verbessertes, auf das Amiga CD32 zugeschnittenes Gameplay.

Ihr lauft mit einem dicken Ballermann durch eine Raumstation und müßt sie von diversen Alien-Banden säubern. Überall liegen Schlüssel, Nahrungsmittel und Geldscheine herum, die man nebenbei aufsammeln kann.

Das Spiel ist gut konzipiert und spannend aufgemacht. Man sieht sich (den "Akteur") von oben durch die Gänge laufen und auf Besonderheiten achten. Alien Breed reizt zwar die Konsole nicht bis zum Letzten aus, ist jedoch ein gutes Mittel gegen Langeweile.



▲ *Alien Breed: Ich bin das Alien, und Ihr seid alle kleine Ripleys*

Qwak ist die farbenfrohe Umsetzung des gleichnamigen Amiga-Games. Ein kleiner Enterich muß sich durch jede Menge Levels schlagen und dabei versuchen, nicht unter die Räder, oder besser unter die Stachelkugeln zu kommen. Wer einfache Plattformspielchen mag, kommt bei Qwak ebenfalls auf seine Kosten.




## PROJEKT X/F-17 CHALLENGE

**69,95 DM**, Muster von: **Die Cassette**.

Ein weiteres Doppelpack von **Team 17** enthält ein Action-Game und eine Rennsimulation. Project-X ist ein Ballerspiel der herkömmlichen Art, horizontales Scrolling und ruckelfreie Darstellung verstehen sich von selbst. Es geht mit Karacho gegen




▲ *Project X: Im Weltall nichts Neues*

irgendwelche Aliens, die mittels Bordkanone davon überzeugt werden, daß sie sich besser nicht mit Amiga-Besitzern anlegen sollten. Unterwegs gibt es jede Menge Extrawaffen zum Aufsammeln und natürlich auch einige Endgegner, die was auf die Mütze wollen. Project-X hat schon ein paar Zeiteinheiten auf dem Buckel, das merkt man dem Programm an. Grafik und Sound sind Standard, auch ist nichts Amiga-CD32-spezifisches zu bemerken.

**F17-Challenge** kommt da schon ein wenig besser. Es handelt sich um ein Formel-1-Rennen mit verschiedenen Rennwagen auf verschiedenen Strecken. Es geht ganz schön rasant zu auf den Asphaltpisten. Grafik und Sound sind aber auch hier Durchschnitt. Allerdings wird beim Start ein bißchen CD-Musik abgespielt. Für beide Spiele gilt: Keine Höhepunkte für das Amiga CD32, aber auch nicht die schlechteste Art, Zeit totzuschlagen.

**Urteil: 8** GUT

## SUPER PUTTY

**49,95 DM**, Muster von: **Die Cassette**.

Von System 3 kommt eine nette kleine Spielstory, die von einer seltsamen Figur namens Putty handelt. **Super Putty** ist ein Ball, der auf der Suche nach Robotern ist, die auf seinem Heimatplaneten "Putty Moon" etwas reparieren sollen. Der kleine Ball muß sich durch die irdischen Gefahren schlagen, um die Robies zu finden. Dabei kann Putty seine Gestalt verwandeln und sich dehnen oder zu Gummi werden.




▲ *Super Putty: Die Leiden des jungen Gummiballs*

Der Spieler muß Putty durch rollen, hüpfen, watscheln und strecken in alle möglichen Gegenden schikken. Ständig muß mit der Steuerung hantiert werden, weil Putty laufend in Gefahr gerät, durch eines der Wunderwesen herumgeschubst zu werden, die sich außerdem im Spiel befinden. Das Ganze ist ein buntes, lustiges Plattformspielchen mit vielen Feinheiten.

**Urteil: 9**




## INTERNATIONAL KARATE PLUS

**49,95 DM**, Muster von: Die Cassette.

Ebenfalls von **System 3** kommt ein Oldie zurück auf den Bildschirm, den ich in der Anfangszeit meiner Spielkarriere bis tief in die Nacht gedaddelt habe. Dementsprechend groß war meine Vorfreude auf **International Karate Plus**. Und tatsächlich: Der Oldie kommt besser als so manches neue Spiel, auch wenn die Grafik und die Musik irgendwie an vergangene Zeiten erinnern.

Man kämpft im Qualifikationsmodus gegen jeweils zwei Computergegner und muß sie mit allerlei Tricks, Tritten sowie Schlägen aus dem Konzept bringen. Schon auf dem guten alten C64 war die Animation der Schläge gekonnt, und so verwundert es nicht, daß dieses Game ebenfalls viel mehr Spaß macht als zum Beispiel Mortal Kombat – mir jedenfalls. Auch die kleinen Gags, wie die fallende Hose oder Ähnliches, sind wiederzufinden.

Wer Karate-Games mag, sollte sich IK Plus unbedingt mal ansehen. Das Game enthält so gut wie keine Brutalität,



▲ *IK Plus: HA! HU! BANZAI! KA-WUMM! Gewonnen...*

denn hier wird nur die Reaktion benotet. Ein Gegner, der groggy am Boden liegt, wird in Ruhe gelassen – die reine Freude im Vergleich mit manch anderer Action-Software.

Das war es für diesen Monat. Euer CD32-Fan legt jetzt die Spiele-CDs beiseite und schaut sich – Dank MPEG-Modul – Star Trek 6 im Original an.






# Heiße Kartoffel

**Heiße Brinkmann. Ganz im Ernst: Nein, ich will Euch nicht vererdäppeln. Kartoffeln treten in buntester Form auf – als Pommes, als Brat, als Puffer, als Gratin und nun als Held. Das hat mir wirklich noch gefehlt!**

**SPUD BOY**

**– Coming Soon –**
**Amiga CD32**, geplant für: **A1200**, Hersteller: **Apache**, England, Muster von: **Hersteller.**

Apache ist ein neues Label, das vor kurzer Zeit in England das Licht der Welt erblickte und auch gleich seinen ersten Schrei ausstieß: **Spud Boy**. Die Amiganer dürften sich freuen, denn mit Spud Boy naht ein weiteres Game für A1200 und CD32.

"Meine Name ist Spud, und ich bin die Hauptfigur in diesem Game, außerdem eine ganz ordinäre Kartoffel. Da hat mich doch der Farmer einfach so aus meiner gewohnten Erdumgebung gerissen und in diesen häßlichen Sack gesteckt, einfach gräßlich. Ich will wieder zu meiner Mami! Nichts wie weg."

Gesagt, getan! Und schon ist Spud aus dem Sack raus. Da er nur eine einfache Kartoffel ist, hat er auch keine besonderen Fähigkeiten. Hier kommt Ihr ins Spiel: Eure Aufgabe ist es, zunächst einmal Kleidung für ihn zu besorgen. Derlei Kostüme gibt es viele in jedem Level, und Ihr müßt genau das richtige finden, sonst geht's nicht weiter. Und ganz so wehrlos ist Spud nun auch nicht, seine Hauptwaffe ist ein Gewehr, und er benutzt sich selbst als Munition. Also nix mit "blaue Bohnen", hier pfeifen einem Kartoffeln um die Ohren.

Doch die Medaille hat auch eine Kehrseite: Da Spud selbst die Munition ist, nimmt er natürlich mit jedem Schuß ab – eine Schrumpfkartoffel also. Ihr müßt dementsprechend ständig auf der Suche nach Extras sein, um nicht als kartoffellose Hülle durch die Gegend zu schleichen.

Jedes Level erfreut das Spielerherz mit neuen, hübschen Überraschungen: Spud taucht als Indianer im Kanu auf, als Pilot mit Halstuch, als Cowboy mit 'ner Winchester, als Rennfahrer oder gar à la Sylvester Stallone als Rambo. Und jedes Mal wechselt natürlich auch seine Waffe. Als Rambo schmeißt er beispielsweise mit Bomben um sich. Jeder Charakter bewegt sich in einer anderen Art und Weise. Spud muß als Rennfahrer mit Autos Barrieren umfahren oder einfach Baddies über den Haufen brettern.

Eine der Hauptaufgaben ist es, die richtigen Uniformen zu finden. und das ist gar nicht so einfach, denn es gibt mehr als eine im Level. Habt Ihr nicht die richtige, dann steht Ihr beim nächsten Level vor verschlossener Tür. Sowohl die Uniformen als auch die Extras sind in Ballons versteckt, die Ihr erst abschießen müßt.

Bei Spud Boy stehen Euch reichlich Levels zur Verfügung. Alle aufzuzählen, das würde den Rahmen dieser Preview sprengen. Außerdem wollt Ihr ja bei der Review noch ein bißchen mehr erfahren. Doch soviel darf gesagt werden: Spud Boy könnte ein Renner im Stile von Segas Lieblingshelden Sonic werden, wenn man den Versprechungen von Apache glauben darf. Die Spielidee läßt auf jeden Fall einiges erwarten.

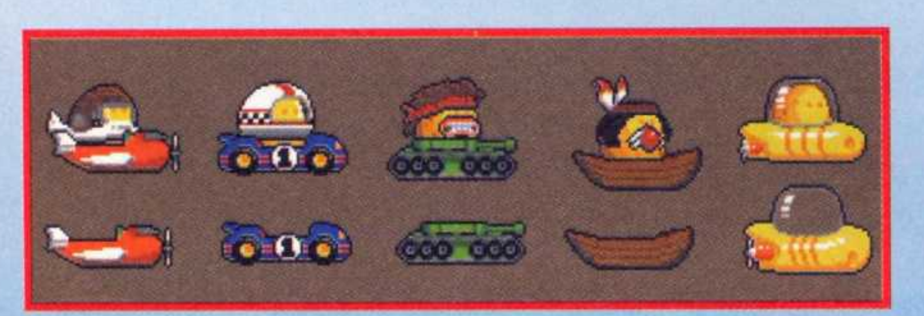
Spud Boy dürfte voraussichtlich im Juni oder Juli diesen Jahres auf den Markt kommen.



▲ *Wer denkt, Kartoffeln gehören in den Keller, ...*



▲ ***... muß sich durch Spud Boy eines Besseren belehren lassen***



▲ ***Kartoffel-Bastel-Kiste: Einzelne Sprites aus dem Programm***





▲ Du lieber Vater – so viele Krater!

▼ Mäuse auf dem Mond – ob dieser Urlaub lohnt?



## PUTT PUTT GOES TO THE MOON

**PC** (286/12, 1 MB EMS, VGA; unterst. Maus, Tastatur, alle gängigen Soundkarten); **ca. 105 DM**, geplant für: **PC-Disk, Mac**, Hersteller: **Humongous Entertainment**; Muster von: **Die Cassette**.

# Putt Putt Armstrong

**Voll genervt vom kleinen Bruder? Schwesterchen 'ne Pest auf Beinen? Schickt sie doch zum Mond! Mit dem neuen Nachfolger des Cartoon-Hits "Putt Putt joins the Parade" sollte das kein Problem sein...**

Die Abenteuer des kleinen Autos Putt Putt aus Car Town gehen in die zweite Runde. Diesmal darf Putt Putt zusammen mit seinem Hund Pep eine Feuerwerksfabrik besuchen und sein eigenes Sylvesterraketensortiment zusammenstellen.



▲ Mit Rover, einem Mondmobil, erzählt sich Putt Putt gleich sehr viel

Nun wäre so ein Ausflug zwar durchaus aufregend, aber im Grunde genommen nicht unbedingt ein abendfüllendes Programm – wenn nicht Pep ausgerechnet den einzigen Hebel in der Fabrik umlegen würde, der nicht bewegt werden darf. Tja, und mit seiner Unvorsichtigkeit startet er eine riesige Versuchsrakete, die ihn und Putt Putt auf den Mond bringt.

Im Gegensatz zur landläufigen Meinung ist der Mond jedoch absolut nicht unbewohnt. Aliens in allen Farben bevölkern Snackbars, Appartmenthäuser, Eisdielen, Krater und Spielplätze. Sogar eine Mäusetouristenfamilie aus Kansas kreuzt des öfteren mal Putt Putts Weg. Einen Schönheitssalon gibt es, in dem der motorisierte Held munter 'Monstermix' spielen kann, und neben diversen anderen Geschicklichkeitsspielchen dürft Ihr auf einem Spielhallenautomaten 50 Levels lang 'Fatty Bear von Richthofen auf Luftballonjagd' genießen.



▲ Der gute Vogel sieht verschwommen – ihm ist das Eis wohl nicht bekommen

Ihr begegnet natürlich dem Mann im Mond, außerdem dem quietschvergnügten Bürgermeister der Mondstadt, und einen neuen Autofreund findet Ihr dort auch: Rover, der Moonbuggy, wurde von gedankenlosen Astronauten bei deren Abreise einfach zurückgelassen und wünscht sich – genau wie Putt Putt – nichts sehnlicher, als wieder nach Hause zu kommen.

▲ Für alle Durstigen ein Glück – auf Luna gibt's 'ne Sektfabrik

Zusammen machen sich die beiden also auf die Räder, um die nötigen Einzelteile für die Heimkehrrakete zu finden. Sie erleben dabei viele witzige Geschichten, und Ihr könnt Euch über die abgedrehten Animationen amüsieren, die durch einfaches Anklicken im Szenario ausgelöst werden. Ein Soundtrack, der in die Beine geht, ist ebenfalls vorhanden, genau wie (endlich) eine Save-Funktion. Und wenn Ihr keinen Platz auf der Festplatte opfern wollt: kein Problem – das Programm ist auch direkt von CD spielbar.



▲ Ein jeder Sprung, oh welch ein Graus, führt gleich ganz furchtbar hoch hinaus

Putt Putt Goes To The Moon ist ein wirklich lustiges und eigentlich total kindgerechtes Programm (gedacht ist es für Kinder zwischen 3 und 8 Jahren) – das aber leider wieder nicht eingedeutscht wurde. So geht zumindest der genaue Wortlaut der sehr schönen Sprachausgabe an Kindern vorbei, die kein Englisch können; das gilt hierzulande wohl für die Mehrzahl des Nachwuchses. Spielbar ist das Programm allerdings trotzdem, denn fast alles erklärt sich ohne großen Aufwand schnell von selbst. Nur die Wertung geht dadurch natürlich etwas in die Knie. Hallo, Leute von Humongous, gebt Euren Herzen einen Stoß und spendiert Putt Putt endlich einen Synchronsprecher! Wir würden es Euch danken.

**Urteil: 10** – EIGENTLICH GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 9 |
| Sound: | 10 |
| Ablauf: | 9 |
| Aufmachung: | 10 |
| Humor: | 10 |

... aber wieder einmal wurde die Chance vertan, ein tolles Kinderprogramm in deutsch zu bringen

# Sechs Richtige im Lotto! Sechs aus 49 richtig getippt! Findet Ihr toll? Ich nicht, das sind ja gerade mal 12 Prozent! Mit dieser schwachen Leistung fliegt Ihr hochkantig durch jede Maschinenschreibprüfung. Diverse Trainer wollen hier Abhilfe schaffen.

Tipp,





tipp, hurra!

## CDV WIN-POWER Volume 1 Schreibtrainer

**PC** (Windows 3.1), **59 DM**, Hersteller: **CDV**, Muster von: **CDV**.

Kurse fürs Tippen in der Volkshochschule können ganz witzig sein (und nette neue Leute trifft man dabei unter Garantie auch), aber wer hat schon Zeit und Lust, ein Jahr lang zweimal die Woche da hinzudackeln. Einfacher geht es – falls Ihr die dafür nötige Disziplin aufbringt – zu Hause am heimischen Computer. Wir haben uns deshalb in lockerer Folge mal ein paar Programme, die Eure Finger auf diese Weise auf Trab bringen wollen, etwas näher angesehen.

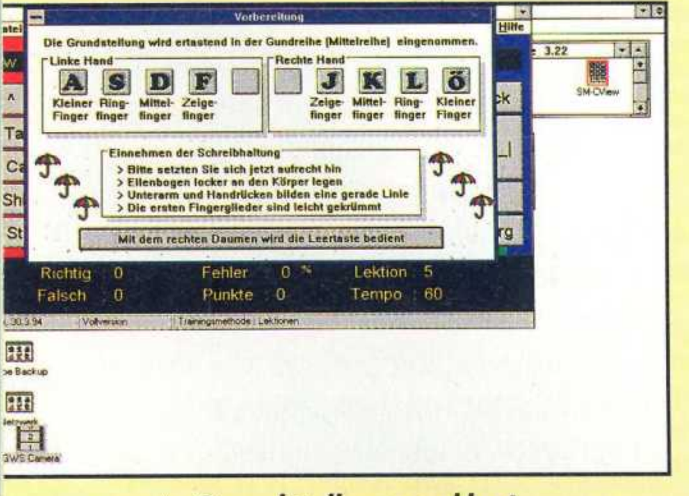
Einfach zu installieren und zu bedienen ist der Schreibtrainer, den Ihr auf der Sharewaresammlung Win-Power Volume 1 von CDV findet. Das voll lizenzierte Programm, für das keine Registrierungsgebühr mehr entrichtet werden muß, wartet mit lockeren Sprüchen und durchaus ernstzunehmenden Übungen auf. Geeignet ist der Trainer sowohl für Anfänger, die bisher mit Mühe und Not (und dem Zwei-Finger-Such-System) in zwei Stunden drei Zeilen aufs Papier brachten, aber auch für diejenigen unter uns, die zwar recht flott schreiben, aber zwischendurch doch immer wieder auf die Tastatur schauen und daher reichlich Zeit mit Fehlerkorrekturen verbringen. In diesem Fall reichen konsequent eingeplante 10 Minuten am Tag, um in kürzester Zeit eine deutliche Verbesserung zu erzielen. Wie Ihr trainiert, dürft Ihr Euch selbst aussuchen. Am sinnigsten ist es für Einsteiger, die mitgelieferten Lektionen eine nach der anderen abzuhaken, denn sie sind sehr vernünftig aufgebaut. Ihr könnt Euch aber auch einfach nur Buchstabenkombinationen mit bestimmten Tasten auf die Diktierzeile zaubern lassen, die Ihr dann (ohne zu mogeln) nachschreibt, oder aber vorgegebene bzw. eigene Texte zum Üben verwenden. Der gerade fällige Buchstabe bleibt jeweils so lange auf dem Bildschirm stehen, bis Ihr sein Äquivalent auf der Tastatur korrekt erwischt habt. Damit das nicht zu langweilig wird, läuft die Übungsschrift je nach eingestelltem Tempo von rechts nach links stetig weiter, verfärbt sich bei Trödelei von grün über gelb nach rot, und wenn der besagte Buchstabe den linken Rand erreicht hat, ist das Spiel aus: Ziel nicht erreicht, also noch mal von vorn. Wer's ganz lebensecht mag, kann auch auf die Bildschirmausgabe der Buchstaben und Wörter verzichten, und sich den Text wie vom Chef persönlich diktieren lassen. Ein echt komisches Gefühl, macht aber Spaß. Sobald Ihr die magische 5-Prozent-Fehlerhürde nicht mehr überspringt, dürft Ihr in der nächsten Lektion weitermachen.

Auswertungen sind auf einem speziellen Bildschirm zu betrachten. Ihr seht Euer Tipptempo genauso wie Verbesserungen oder Verschlechterungen in der Fehlerquote. Jede Lektion kann so überprüft werden, wie oft Ihr sie geübt habt und mit welchem Resultat. Sogar bei welchen Tasten Ihr am häufigsten danebengreift, zeigt Euch das Programm an. Damit könnt Ihr dann Eurer höchsteigenes und individuelles Training einstellen. Eine Highscore-Liste soll für Extramotivation sorgen.

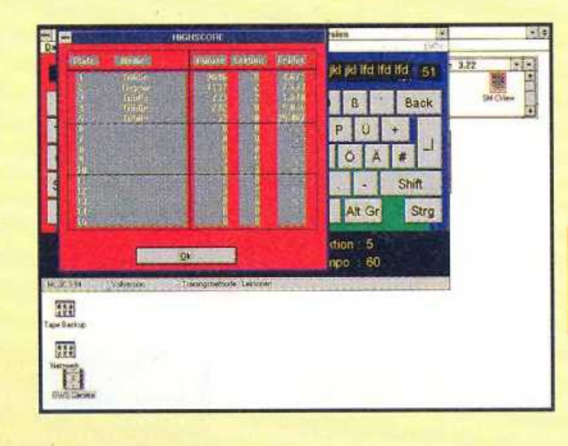
Alles in allem ist dieser Shareware-Schreibtrainer ein echt gelungenes Programm, das tatsächlich den gestellten Anforderungen gerecht wird!




▲ Das Schönste beim Zehnfingertraining sind die sinnvollen Texte




▲ Grundstellung und los!



Es gibt sogar ▼ 'ne Bestenliste

◀ Trau keiner Statistik, die Du nicht selbst gefälscht hast



Urteil: 10 GUT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 10 |
| Sound: | 8 |
| Ablauf: | 11 |
| Dauerspaß: | 10 |
| Humor: | 10 |

Der Tipptrainer ist das hervorstechende Programm einer mäßigen Mischung



# Tor zu fremden Welten



**QUANTUM GATE**

**PC** (486SX25/8MB/16-Bit-Soundkarte), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Media Vision**, USA, Muster von: **Hersteller**.

**Wer sich jemals gewünscht hat, in einem spannenden Film als Hauptperson mitzuwirken, kann bei Media Visions neuestem interaktivem Science-Fiction-Epos auf seine Kosten kommen.**

Das Spiel Quantum Gate: No One Dreams Here ist sozusagen kein Einzelkind: Es ist ebenso wie das bereits in der ASM vorgestellte "Critical Path" Teil einer Reihe von interaktiven Spielfilmen für den PC. Diese Programme animieren den Spieler dazu, zu ganz bestimmten Zeitpunkten mit seinen eigenen Reaktionen und Tätigkeiten in einen filmähnlichen Ablauf einzugreifen. Wie das vor sich geht, dazu gleich mehr, hier erst mal etwas zur Story.

Im Jahr 2057 ist die Erde ziemlich verwüstet. Die Umweltkatastrophe ist ein-




▲ *Guten Tag, Sittenpolizei...*

getreten, die Ökonomie hat einen Pyrrhus-Sieg über die Ökologie erreicht. Die Bodenschätze wurden ohne Rücksicht auf Verluste aus Mutter Erde herausgerissen, die Folgen sind Umweltverschmutzung, eine fast vernichtete Fauna und Flora. Doch es kommt noch schlimmer: Die Erde hat nur noch fünf Jahre, bis die Ausbeutung irreversible Schäden angerichtet hat und der Planet vollkommen vor der Vernichtung steht.

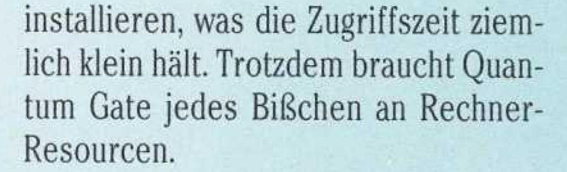
Ein Rettungsplan der "Eden-Initiative" sieht Gegenmaßnahmen vor, einer davon ist die Förderung eines Minerals namens Iridiumoxyd auf anderen Planeten. (Wenn man sich solche Stories durchliest, wird einem angst und bange – so wie es aussieht, befinden wir uns ja auf dem besten Wege in eine solche Zukunft...)

Einer der Schürfplaneten ist AJ3905. Hier kommt nun der Spieler zu Ehren. Er übernimmt die Rolle des jungen Medizinstudenten Drew Griffin, der auf diesem Planeten eine Art Wächterfunktion übernimmt. Er muß aufpassen, daß die Förderung von Rohstoffen und die Produktion von Gütern, die lebenswichtig für die Erde sind, reibungslos ablaufen. Das ist kein leichter Job, denn auf AJ3905 gibt es neben einer giftigen Atmosphäre auch noch eine gefährliche Ansammlung verschiedener Insekten.

Doch so ein interaktiver Film wäre nicht interessant, wenn es nicht ein paar Geheimnisse zu enträtseln gäbe. So hat Drew eine verschwommene Vergangenheit, die auf eine Aufklärung wartet. Und seine Mitbewohner auf dem Außenposten sind auch nicht ohne: Da ist Drews Vorgesetzter Colonel Saunders, dann Michaels, ein Freund, der jedoch Geheimnisse hat oder zu kennen scheint. Und Dr. Elizabeth Marks, die das Quantum Gate entwickelt hat, eine Art Tor zu parallelen Welten. Diese Welten können in Form einer virtuellen Realität betreten werden.

Die Fragen, die sich dem Spieler ergeben, sind zwangsläufig: Was steckt hinter Quantum Gate? Warum tun manche Leute so geheimnisvoll? Was geschah in Drews Vergangenheit? Kann die Erde gerettet werden? Lohnt es sich, diese CD zu kaufen? Oder wie, oder was?

Quantum Gate von Media Vision verlangt nicht nur dem Spieler einiges ab, sondern auch der Hardware. Man muß schon einen wirklich "aufgepowerten" 486er haben, um in den absoluten Genuß dieses Spiels – das wie ein Film abläuft – zu kommen. Dazu gehört möglichst viel Speicher: Ab 4 MB RAM ist es zwar spielbar, besser sind jedoch 8, und bei 16 MB ist es die reine Freude. Eine schnelle Festplatte und ein Double-Speed-Laufwerk sind absolutes Muß, sonst lohnt sich die Anschaffung nicht. Um das Spiel "schneller" zu machen, kann man einiges davon auf der Festplatte



installieren, was die Zugriffszeit ziemlich klein hält. Trotzdem braucht Quantum Gate jedes Bißchen an Rechner-Resourcen.

Bei der Grafik werden SVGA-Karten unterstützt, beim Sound neben den klassischen 8-Bit-Soundblastern auch Karten mit 16-Bit-Wandlern. Enthalten sind neben echter CD-Musik auch jede Menge digitalisierte Sound-Effekte. Man sollte die Karte an eine Hifi-Anlage anschließen, um in den richtigen Hörgenuß zu kommen – aber Vorsicht, das kann unter Umständen gefährlich für Verstärker und Lautsprecher sein.

Der Ablauf des Spiels ist schon atemberaubend. An markanten Stellen des "Films" muß der Spieler per Tastatur Entscheidungen treffen. Das betrifft in erster Linie die Auswahl von Dialogsätzen. Von der jeweiligen Entscheidung hängt der weitere Verlauf des gezeigten Films ab. Der Spieler darf sich, wenn Drew die virtuelle Welt besucht, auch in



▲ *Ist schon blöde, so ein Energiefeld...*

arcademäßigen Sequenzen betätigen. Allerdings sollte man auch nicht zuviel erwarten. Spiele wie Quantum Gate sind erst der Beginn eines neuen Genres. Der Reiz des Spieles liegt vor allem an der filmischen Darstellung. Ist man einmal mit dem Spiel durch, dann kennt man es auch.





Erlebnisse eines Flugschülers mit Microsofts Flugsimulator 5.0

# Über den Wolken

Jenseits der üblichen Spieleszene wird seit Jahren ein inzwischen ehrwürdiges Projekt in immer neuen Feinheiten weiterentwickelt. Der ursprüngliche, noch sehr rohe Erstling des "Flight Simulator" stammte von Sublogic. Betriebssystem-Gigant Microsoft übernahm das vielversprechende Programm und päppelte es hoch: Inzwischen ist bereits die Version 5.0 etabliert, bekannt und weitverbreitet. Sie gilt als so realistisch, daß Flugschulen sie für das "Trockentraining" empfehlen. "Fünf-Null" auf dem PC als Einstiegsdroge in die Fliegerei? Hier erzählt Euch jemand, der selbst gerade dabei ist, seine Privat-Pilotenlizenz zu machen, wie er das Spielen mit Microsofts "Fünfer" erlebt hat.



▲ *Die Tobago TB 9 ist schneller und schneidiger als die gutmütigen, aber langsamen Cessna-Schulterdecker. Für 282,- DM läßt sich dieser Traum von Flugzeug eine Stunde lang fliegen. Allerdings muß man bei diesem Discount-Preis auf die passende Copilotin verzichten*

Longplay

Das Lederkäppi übergestülpt, die auf alt getrimmte Fliegerjacke von Meckermann übergezogen, sich vor den Rechner geklemmt und die Pulle voll rein. Na, komm schon – das hab' ich doch schon in siebzehn Luftkampfgames auf meinem guten alten Pehzeh durchexerziert: Wie ein Blitz abgehoben, und dann wie Han Solo mit erstklassiger Straßenlage durch die rechnersimulierte Luft gedüst.

**MICROSOFT FLUGSIMULATOR 5.0**

**PC, ca. 150 DM**, Hersteller: **Microsoft**, 85716 Unterschleißheim, Muster von: **Hersteller**.

Doch was ist das? Die Stimmung steigt zwar, nur der Vogel bleibt auf der Bahn. Elender Mist – für diesen **Flugsimulator** von *Microsoft* braucht man ja anscheinend wirklich erst mal eine Pilotenlizenz, um abzuheben. Da reicht es nicht, kurz den Anlasser zu betätigen. Und wo zum Geier sind hier eigentlich die Bordwaffen untergebracht?

## Anders als die "Aces"...

Wie zum Hohn rollt ein computergesteuerter Learjet an mir vorbei zum Start. Nach verzeifelten Blicken auf das üppig ausgestattete Cockpit meiner Cessna Skylane scheint der rettende Knopf geortet. "Komm du nur, mir einfach die Startbahn zu versperren!" Der computergesteuerte Learjet rollt genau an meinem Cockpit vorbei. Noch zwei, noch ein Meter – ich drücke auf den vermeintlichen Feuerknopf...

Ein Scheppern, ein Klirren. Das Flugzeug zerlegt sich auf der Bahn – allerdings nicht der schmucke Learjet, sondern mein eigener Vogel. Man sollte halt nicht das Fahrwerk im Stand einfahren. Fast zwei Blaue investiert und noch nicht einmal korrekt abgehoben! So schwer kann Fliegen doch nicht sein? Doch was man nicht kann, läßt sich ja lernen. Und wozu gibt es schließlich Flugschulen? Gesagt, getan – und der nächste Flughafen ist ja nicht weit. Bei "Charterpool" in Hannover gibt es neben einem Kaffee dann auch gleich die "echten" Cessnas und noch Flotteres zu sehen. Nein, ich meine nicht die reizende Maren vom Empfang, die mich freundlich über Kurse oder Flugzeugcharter informiert. Es geht um die kleine Flotte von Flugzeugen, auf denen in knapp einem halben Jahr aus Luftschülern richtige Piloten werden. Von der kleinen zweisitzigen Cessna 150 über die 172, eine Piper PA 28 bis zum schnittigen Tobago-Tiefdecker gibt es für jeden Geschmack etwas. Und was dem Motorradfahrer sein "Lappen" Klasse eins, ist dem Cessna-Piloten seine PPL (*Private Pilot License*).



▲ *Der Learjet sieht auf der realen Rollbahn hinter dem "Charterpool"-Gebäude am Flughafen Hannover-Langenhagen längst nicht mehr so bedrohlich aus wie auf dem PC-Monitor kurz vor meinem Nicht-Start...*

Alles, was einmotorig ist und auf der Waage unterhalb von zwei Tonnen bleibt, oder zweimotorig und nicht schwerer als 5,7 Tonnen ist, läßt sich damit steuern. Wichtig ist, daß man einmal auf einen Flugzeugtyp eingewiesen wurde. Zweimotorige Maschinen wie die Cessna 414 sind schon richtig große Flugzeuge, und entsprechend unterschiedlich ist das Flugverhalten gegenüber den kleinen Cessnas aus dem Lehrbetrieb. Wen es nach absolvierter PPL-Ausbildung dann richtig gepackt hat, der kann nach 100 Flugstunden mit der sogenannten CPL-Ausbildung (*Commercial Pilot License*) sein Hobby zum Beruf machen. Das heißt – sofern er rechtzeitig daran gedacht hat, für die Ausbildung den Gegenwert einer hal-

ben Eigentumswohnung zusammenzusparen.

## Wie war das doch gleich bei vereistem Vergaser?...

Ein Blick in das Cockpit einer Cessna 172 zeigt Flugsimulator-geübten Bruchpiloten ein bekanntes Bild. Die Anordnung von Fahrtenmesser, Höhenmesser, Variometer und Kurskreisel ist vorgeschrieben und dementsprechend in allen Maschinen gleich. Weniger als die sogenannte Standard-T-Anordnung darf kein Flugzeug mit sich führen. Die meisten – wie auch die Cessna Skylane im "Flight 5" – haben weitaus mehr. Neben Navigationshilfen sind auch Kraftstoffanzeige, Amperemeter und Öl-



▲ *Nicht nur die Flugzeuge verlocken zum Träumen! Die Einführung neuer Flugschüler wird bei "Charterpool" mit viel Geduld und Ruhe vorgenommen. Erste Anlaufstation ist dabei Maren, die weitaus mehr kann als Kaffee kochen..*

druckmesser keine Spielerei, sondern bringen zusätzliche Sicherheit. Für die eingeschworene Truppe hier in der Schule ist Fliegen die sicherste Sache der Welt. Auch wenn kürzlich einer der Fluglehrer bei einem Prüfungsflug auf einer Viehweide vor den Augen völlig verblüffter Rindviecher notlanden mußte. Ursache des Motorstotterns in der Luft: eine verstopfte Treibstoffleitung. Wie man im Fall des Falles mit so etwas umzugehen hat, gehört neben vielen, vielen anderen Fragen auch zum Prüfungsstoff. Maschine, Schüler und Pilot kamen mit dem Schrecken davon, und die kleine Piper mußte auf ihren Rädern die paar Kilometer bis nach Hause zurückrollen. Zumindest bei Charterpool sind die hier ausgebildeten Schüler durch das Fliegen bislang

◀ *Irgendwie ähnlich, oder? Das Instrumentenbrett der "echten" Cessna Skylane...*

▲ *...und sein elektronisches Gegenstück im Flugsimulator 5.0*

nicht zu Schaden gekommen, versichert Achim – der erfahrenste unter den Fluglehrern.

Und was kostet der Spaß? Nein, nicht der "Flight Simulator 5", sondern die PPL natürlich! Nun, etwa so viel wie ein Pentium-PC mit anständiger Festplatte, SCSI-Kontroller, CD-ROM und 54-cm-CAD-Monitor. Wer nicht in PCs zahlen will, muß ungefähr 15.000,– DM auf den Tisch des Hauses legen. Dazu kommen noch die Kosten für den Flugfunk-Schein, die sogenannte BZF-II-Zulassung. Schließlich ist es in Deutschland nicht mehr möglich, einfach ins Blaue zu fliegen. Ständiger Funkverkehr, nicht




◀ *...und noch einer! Könnt Ihr Euch vorstellen, daß das Maschinchen, das auf der Kuhweide notlanden mußte, auch nicht kleiner war?*

nur bei Start und Landung, ist in den Kontrollzonen unvermeidlich. Hier kommen viele Formalismen auf die angehenden Piloten zu.

## Es funkt etwas funky

In den USA scheint man den Funkverkehr übrigens nicht so wichtig zu nehmen, denn die Funkoption im Flugsimulator 5.0 ist ein Witz. Auch wenn Microsoft sich gern kosmopolitisch darstellt und überall zuhause sein will: Der "Flight 5" ist, obgleich man ihn in puncto Programmtext, Anleitung und so weiter eingedeutscht hat, dennoch kein deutsches Produkt. Das wird kaum irgendwo so deutlich wie gerade bei der Funkerei, mit der man es in deutschen Towers eben sehr genau nimmt.

Die nicht fachgerechte Lande- und Startgenehmigung über Mausklick hätte eine Soundblaster-gestützte Frischzellenkur mit ein paar im realen Flugbetrieb vorkommenden An- und Abmeldefloskeln verdient. Ansonsten jedoch bietet der Flugsimulator 5 mehr, als ein unbedarfter Spielefreak von Haus aus erwarten würde. Das Flugverhalten bei Strömungsabriß – beispielsweise wenn man zu langsam fliegt – oder auch das Austrimmen und das Motorverhalten sind gut nachempfunden. Eine echte Hilfe, auch wenn man hier bei "Charterpool" die Schulbank drückt: die Navigationsgeräte im "Flight 5".

## Mehr Komför mit Zubehör (blöder Reim!...)

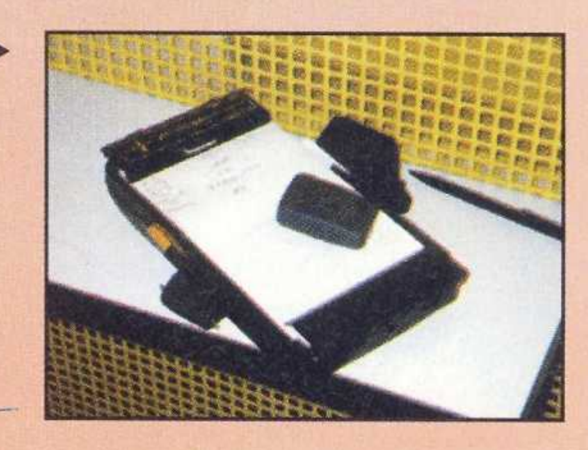
In der Theorie geübte und in wenigen praktischen Flugstunden ausprobierte Navigationsverfahren lassen sich sehr gut am Simulator üben. Die zum Handbuch gehörenden Flugkarten und Navi-

*Ein Cessna-Schulterdecker der Flugschule, ein weitverbreitetes Modell...* ▶




gationsangaben entsprechen dabei dem, was man in der Praxis tatsächlich zur Flugvorbereitung in die Hand bekommt. Schon nach wenigen Theoriestunden in Meteorologie, Technik, Aerodynamik, Luftrecht und Navigation werden die Funktionen der einzelnen Systeme im Flugzeug klar, und man ist froh über die realistische Instrumentenvielfalt im Flugsimulator 5.0. Einzig die abweichende Steuerung und Bedie-

*Wichtigstes Utensil von angehenden Piloten und alten Hasen: das Klemmbrett fürs Schienbein – wer kann sich schon alle Tower-Anweisungen merken?* ▶





▲ Mit kühnem Schwenk im Anflug auf die Küstenstadt, und das ganz ohne Magengluckern: So schön wie hier sieht man sich selbst allerdings NUR im Simulator

nung der Instrumente stören noch das volle Flugempfinden. Wer hat es an Bord eines Fliegers schon mit einer MFII-Tastatur oder mit einem Schlabberjoystick aus dem Kaufhaus zu tun? Einige Zusatzgeräte von größtenteils wenig bekannten Herstellern können diese Lücke schließen. Angeboten werden beispielsweise spezielle Steuerknüppel zum Anschluß an die analogen Joystickports des PC oder auch Pedale für die realitätsnahe Steuerung der Querruder und des Spornrads sowie der Bremsen.

## Kartenspielereien

Da wir gerade von den "Amerikanismen" des Flugsimulators sprachen: Auch die bisher verfügbaren Karten begeistern deutsche Pilotenschüler wenig. Eine Ergänzungsdiskette mit deutschen Flughäfen ist zwar bei verschiedenen Fremdanbietern in Arbeit. Allerdings ist Microsoft bisher nicht in der Lage, fehlerfreie Entwicklungssoftware für "Flight 5"-Karten zur Verfügung zu stellen, so daß die im Augenblick verfügbaren Zusatzkarten "Deutschland" fehlerhaft und nicht zu empfehlen sind. Auf Satellitenbildern aufbauende Ergänzungskarten für verschiedene amerikanische Flughäfen und Landschaften sind hingegen Geschmackssache. Aus großer Höhe bieten sie tatsächlich ein realistisches Bodenbild. In den normalerweise verwendeten Flughöhen allerdings bringen sie keine Vorteile gegenüber den Standard-Bodendarstellungen.

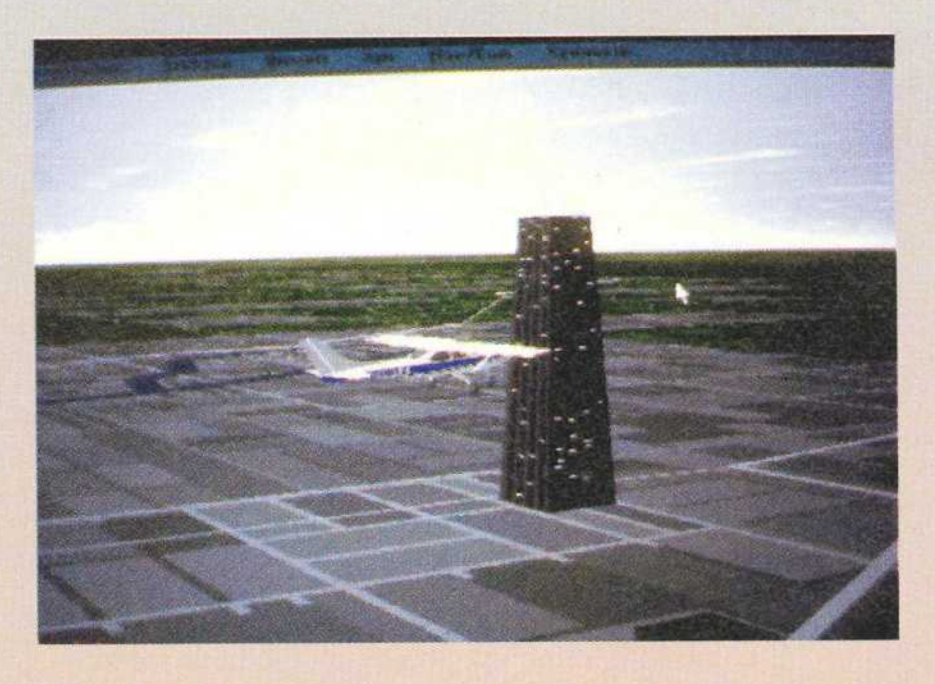
## Der springende Punkt

Der eigentliche Nährwert des FS 5.0 liegt nicht so sehr in der "tollen" Grafik – da gibt es bei Action-Flugsimulatoren à la Strike Commander oder T.F.X. (für Science-Fiction-Freunde meinetwegen auch Wing Commander oder X-Wing) Besseres. Trotzdem: Gegenüber seinem Vorgänger, dem legendären "Flight 4", hat der aktuelle Microsoft-Flieger grafisch zugelegt. Der Wolkenhimmel ist durch Texture-Mapping glaubwürdiger als früher, auch Berge sehen naturgetreuer aus als die früheren simplen Polygon-Farbflächen. Der springende Punkt bei dem Microsoft-Produkt ist aber etwas, das sich bereits in Sublogics Ur-Version angekündigt hat und seitdem konsequent immer weiter verbessert worden ist: Das Flugverhalten bestimmter Flugzeugtypen wird äußerst wirklichkeitsnah simuliert. Im theoretischen Unterricht durchgesprochene Verhaltensmuster, beispielsweise beim Trudeln der Maschine oder beim Aussetzen des Motors, lassen sich gut im Simulator nachspielen, bevor sie dann beim praktischen Unterricht im Flug eingeübt werden. Obwohl der sichere Platz hinter dem Monitor keine Flugstunde ersetzen kann, lassen sich doch bestimmte Handlungsabläufe gut einstudieren und problemlos in der praktischen Ausbildung vertiefen. Eine Überlegung wird sicher auch bei manchem Flugschüler eine Rolle spielen: Eine Stunde Simulationserfahrung hinter dem PC-Bildschirm ist eben doch weeeeesentlich billiger als eine Stunde praktischer Flugunterricht. Je besser man für den letzteren gerüstet ist, desto mehr hat man schließlich davon.

Das soll jetzt aber nicht heißen, daß bloß Leute, die sich gerade auf ihre PPL vorbereiten, etwas anfangen könnten mit dem "Flight 5" und dem Zubehör, das man dafür kriegt. Wen das Fliegen reizt, wer gerade auch das technische Gepussel mag, der wird auch als real "bodengebundener" Mensch seine Freude an diesem Simulator finden.



▲ Die Funkanlage – so etwas wie die unsichtbare Nabelschnur zum Boden. Wer nicht weiß, wie er sich am Funkgerät zu verhalten hat, darf in Deutschland nicht fliegen



▲ Den Traum vom Fliegen kann sich nicht jeder verwirklichen. Mit Microsofts Simulator kommt man den technischen Verhaltensweisen beim Flug aber schon mal sehr nahe



▲ Das Learjet-Cockpit ist auch im Flugsimulator etwas reichhaltiger bestückt als das der Cessna



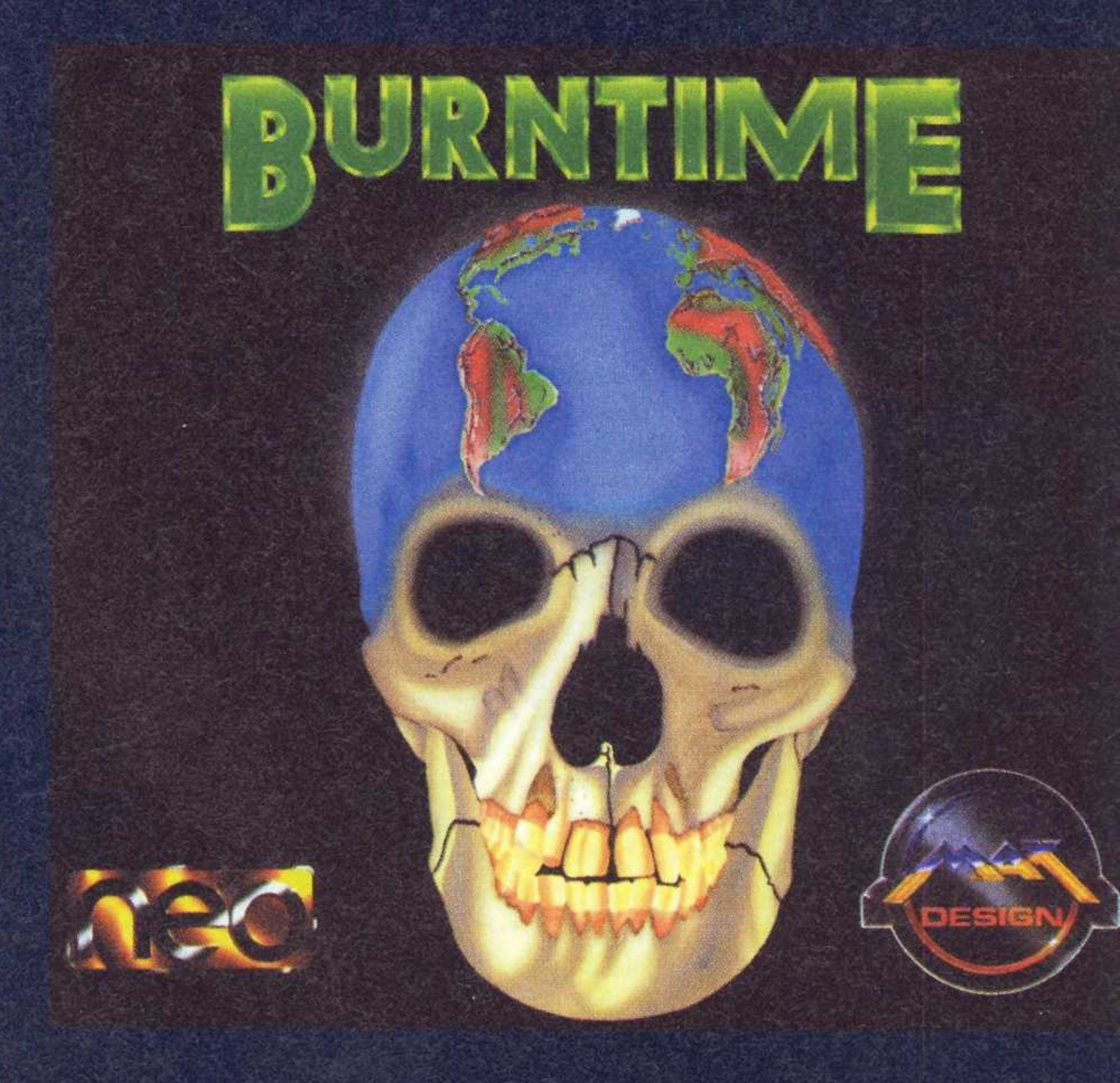
▲ Wer erst mal ein paar "echte" Flugstunden hinter sich hat, dem kommen die Instrumente im Flugsimulator-Cockpit hinterher gar nicht mehr so kryptisch vor



"Flight 5" hat in puncto Grafik gegenüber seinen Vorgängern zugelegt, wenn auch moderne Action-Flugis in dieser Hinsicht mehr zu bieten haben ▶

# Brandheiße Zeiten!

Ein Superspiel mit einer turbostarken Musik – das ist BURNTIME. Jetzt ist die Single-CD mit der Musik unter dem Titel "Burning Time" erschienen. NEOs Hauskomponist Hannes Seifert lieferte die Musik zum Spiel, die Danceversion wurde von Bruce Ingram und Steve Erinle umgesetzt, zwei absoluten Profis im Musikgeschäft, die dazu mit weiteren Könnern zusammengearbeitet haben. Sängerin ist Doretta Carter, und das Ganze kann man mit Worten nicht beschreiben, das muß man hören und sehen (z.B. in den Eurotops, wo das Video gezeigt wird, das genau wie die CD im Handel erhältlich ist).
Das Game selbst erscheint jetzt auch in einer Limited Edition für Amiga, PC und CD-ROM. MAX DESIGN und ASM verlosen aus diesen Gründen je 5mal eine Version des Spiels und außerdem 20 Musik-CDs. Klar, daß Ihr erst mal ein paar Fragen zum Thema Feuer beantworten müßt. Und dazu muß man nicht mal blättern, so was weiß man einfach:




1. In welchem US-Katastrophen-Film sprengen Paul Newman und Steve McQueen einen riesigen Wassertank unter dem Dach eines Wolkenkratzers?
2. Von wem wurde der Rockklassiker "Fire" gesungen? (Unser CvD prahlt übrigens gerade, er könne sogar den Keyboarder und den Schlagzeuger nennen...)
3. Wie heißt der heilige Schutzpatron der Feuerwehr?
4. In welchem Stephen-King-Roman ist ein Mädchen ein lebender Flammenwerfer?



Ist doch wirklich nicht schwierig, oder? Und nun schnell alle vier Antworten auf eine Postkarte geschrieben, mit Absender (wird oft vergessen), Computersystem und folgender Adresse versehen:

ASM
Kennwort: BURNTIME
Postfach 1870
37258 Eschwege

'ne Briefmarke draufgeklebt und dann ab damit zur gelben Post (bis spätestens zum 31. Mai 1994 abschicken!). Rechtswege könnt Ihr Euch abschminken, denn da brennt es ganz gewaltig. Auch wenn Ihr mit uns oder jemandem bei Max Design verwandt oder verschwägert seid, kommt Ihr als Gewinner nicht in Frage!




**Was haben ein Computervirus, die kleine Meerjungfrau Arielle, Kurt Russell als Captain Ron und Leslie Nielsens nackte Kanone gemeinsam? Eigentlich nichts und doch wiederum alles, denn all diese Filme mit ihren Helden und fantastischen Figuren warten förmlich darauf, von Euch angeschaut zu werden.**

# Licht aus, Spot an

Die Tricktechnik steht hoch im Kurs bei der neuesten 20th-Century-Produktion **Ein Killer im System**, der am 19. Mai in den deutschen Kinos anläuft. Ein Film speziell auch für Computerfreaks.

Ein Serienkiller stirbt, sein Körper wird bestattet, doch seine Seele lebt als mörderisches Energiebündel in den unendlichen Weiten des Stromkreislaufs weiter. Scheinbar harmlose Alltagsgegenstände werden auf einmal zu tödlichen Waffen. Ein wahrer Alptraum beginnt.

Der Killer im System heißt Karl Hochman (Ted Marcoux) und hat vor seinem Tod scheinbar unauffällig in einem Computerladen gearbeitet. Was keiner wußte: Karl ist ein Serienkiller, der seine Opfer auf bestialische Weise tötet. Schon seit langem wurde nach ihm gesucht.

Eines Tages kommt die alleinerziehende Mutter Terry Munroe (Karen Allen) mit ihrem Sohn Josh (Wil Horneff) in den Laden, wo Karl arbeitet. Terry vergißt dummerweise ihr Adreßbuch, und damit fängt das Drama an. Unter dem Vorwand, Terry das Adreßbuch zurückbringen zu wollen, macht sich Karl auf den Weg zu seinem nächsten Opfer. Doch das Schicksal macht ihm einen Strich durch die Rechnung. Auf der Fahrt verunglückt er mit seinem Wagen.


▲ *Deutsche Bank. Paßwort:'Geldscheffel'. Auf: mein Konto. (Der Killer im System)*


▲ *Nein, Mutti, wirklich, ich sag' nie wieder "Schmeckt super, Mami!" (Der Killer im System)*

## Der Killer im System

Der schwerverletzte Karl wird in ein Krankenhaus gebracht. Draußen tobt ein orkanartiger Sturm. Mit den modernsten Geräten untersuchen die Ärzte den tödlich Verletzten. Plötzlich schlägt ein Blitz in ein nahegelegenes Kraftwerk ein. Karl stirbt. Eine Flut von Elektrizität wird frei, und Karls mörderische Seele wird durch einen überdimensionalen Kurzschluß in das Verteilerprogramm des Hauptcomputers eingespeist.

Nun ist der Weg frei. Karls Seele kann sich ungehindert im städtischen Stromkreislauf bewegen. Seine tödliche Verabredung mit Terry einzuhalten, ist nur noch eine Frage der Zeit.

Der einzige, der die Katastrophe verhindern kann, ist der Computerspezialist Bram (Chris Mulkey). Gemeinsam mit Bram und einer ganzen Reihe gut durchdachter Tricks kann es Terry und Josh gelingen, den Killer zu stoppen, der sich als teuflischer Herrscher über alle Elektrogeräte aufgeschwungen hat.

Auf Euch wartet ein spannungsgeladener Film, der durch die Vielzahl technischer Effekte sicherlich für Aufsehen sorgen wird. Rachel Talalay führte Regie; er wurde durch den letzten Film der Freddy-Krüger-Reihe "Freddy's Dead: The Final Nightmare" bekannt. In dem neuen Streifen wird zum großen Teil aus der digitalisierten Perspektive Karl Hochmans erzählt. Durch die visuellen Effekte entsteht die besondere Spannung. Alle Trickszenen wurden von der Spezialeffekte-Firma VIFX entwickelt, die auch für Tricks in Filmen wie "Batman Returns" oder "Cliffhanger" verantwortlich zeichnete. Mein Tip: unbedingt anschauen!

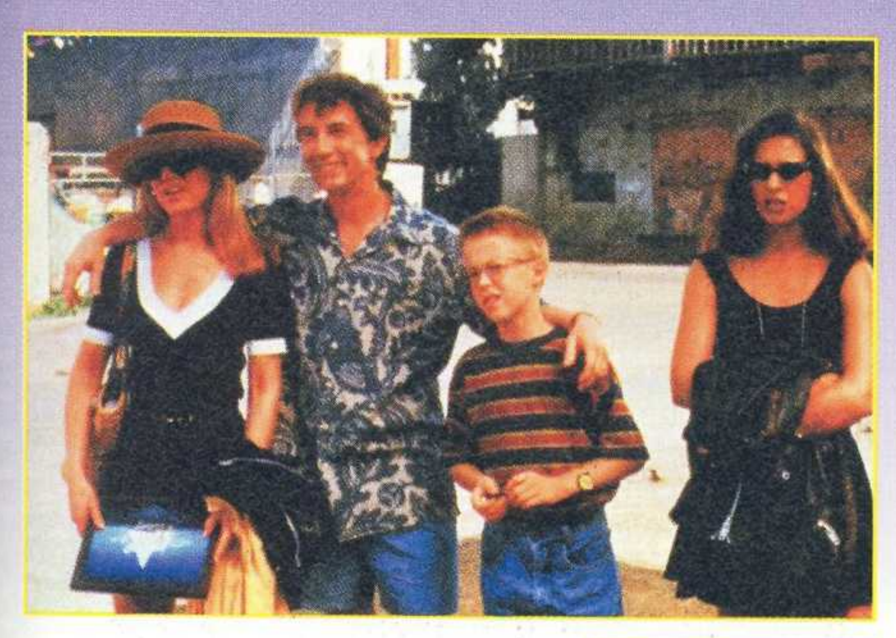
## Für Kids und Junggebliebene

Kurt Russell ("Die Klapperschlange", "Backdraft", "Tequila Sunrise") und Martin Short ("Die Reise ins Ich", "Das Bankentrio", "Vater der Braut") sorgen dafür, daß in der Abenteuerkomödie **Captain Ron** (ab 5. Mai in den Videotheken zu finden) kein Auge trocken

bleibt und die Lachmuskeln überstrapaziert werden.

Als leitender Angestellter einer großen Chicagoer Firma müht sich Martin Harvey (Martin Short) durch den alltäglichen Streß. Als er eines Tages die

*Ist das die Hundehütte, Daddy? – Nein, unser Luxusdampfer... (Captain Ron)* ▼



Nachricht vom Tode seines Lieblingsonkels erhält, nimmt sein Leben eine dramatische Wende: Laut Testament ist er stolzer Besitzer einer Segeljacht geworden. Sein Traum vom Abenteuer im Paradies scheint wahr zu werden. Kurz entschlossen düst Martin mit seiner gesamten Familie (Mary Kay Place, Meadow Sisto, Benjamin Salisbury) ab in die Karibik.

Doch statt des Luxusseglers erwartet Martin ein Schiff, das eher einem schwankenden Bretterverschlag gleicht. Und dann ist dann noch Captain Ron (Kurt Russell), der mit nicht ganz wasserdichten Nautikkenntnissen das Kommando übernimmt. Mit dem wettergegerbten Seebären erlebt Martin ein Abenteuer, wie er es sich in seinen kühnsten (Alp-)Träumen nicht vorgestellt hätte.

"Captain Ron" (im Verleih der Buena Vista Home Video GmbH) – ein sehr unterhaltsamer Filmspaß für groß und klein – ist ab 6 Jahren freigegeben.

Walt Disneys zauberhafte Reihe mit Arielle, der kleinen Meerjungfrau, ist um zwei Filme erweitert worden. In **Arielle – Die Meerjungfrau, Wahre Freunde** (Buena Vista Home Video, ohne Altersbeschränkung) machen Arielle und ihr Freund Fabius eine besondere Entdeckung: Als der "Teufelsrochen" (The Evil Manta) versucht, Mißgunst im Reich von König Triton zu verbreiten, schaffen es die beiden, die Harmonie durch den Zauber von Musik und wahrer Freundschaft wiederherzustellen. Als Arielle später die eindringliche Warnung König Tritons vor den Gefahren des Meeres mißachtet, gerät sie in einen gefährlichen Unterwasserwirbel



▲ *Eine verrückte Crew, ein schrottreifer Kahn – ein Film zum Lachen (Captain Ron)*

*Für die lieben Kleinen: Arielle in verschiedenen Abenteuern (Arielle – Der Zauberstein)* ▼




und landet im "Reich des Strudelmonsters" (Charmed).

**Arielle – Die Meerjungfrau, Der Zauberstein** heißt der fünfte Teil der Edition. In "Der kleine König" verwandelt ein magischer Stein König Triton in einen kleinen, frechen Meerjungen. Arielle, die sich um ihn kümmert, merkt, daß es gar nicht so einfach ist, "Mutter" zu sein.

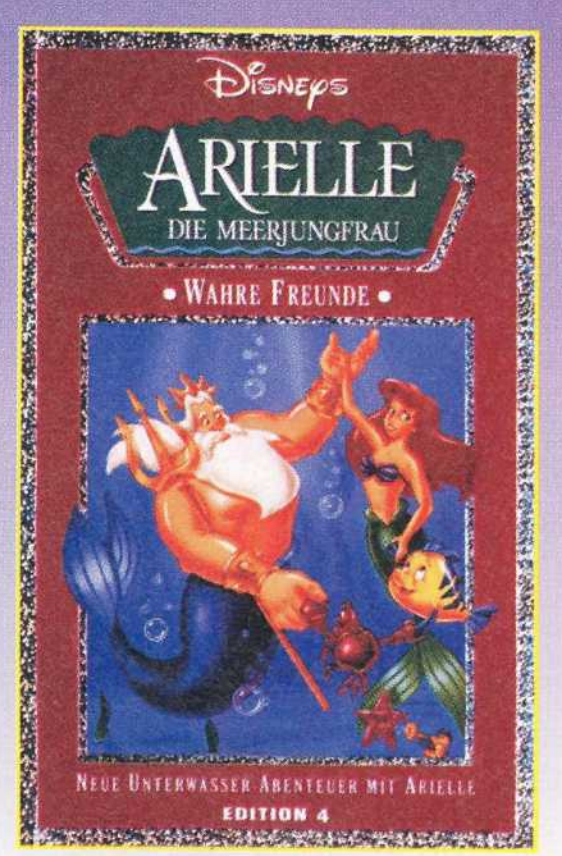
In "Die Macht des Dreizacks" (Trident True) begibt sich Arielles Freund Fabius in größte Gefahr, um König Tritons Dreizack wiederzufinden – er scheint für immer verloren, aber da hat der Frechdachs eine Idee. – Mehr wird nicht verraten, schaut's Euch einfach an.

Zum Abschluß noch ein wenig Karaokespaß für die ganze Familie: Aladdin, Jasmin und der Lampengeist Dschinni sind die Stars des preisgekrönten Zeichentrickspektakels "Aladdin". Buena Vista Home Entertainment präsentiert mit **"Sing mit uns – Ein Traum wird wahr"** neben den Songs aus "Aladdin" noch die beliebtesten Lieder aus "Arielle", "Das Dschungelbuch", "Die Schöne und das Biest" und vielen anderen erfolgreichen Disney-Verfilmungen. Alle Videocassetten sind zum Preis von 29,95 DM im Handel erhältlich.

## Filme auf CD

Die Bildplatte ist out, es lebe die Film-CD. Dank der Full-Motion-Video-Module für das Philips CD-I und Commodores Amiga-CD32-Konsole sind Anfang des Jahres eine ganze Menge guter Kinowerke erschienen. Darunter zum Beispiel Renner wie "Black Rain" mit Michael Douglas, "Star Trek VI – The Undiscovered Country" oder "The Naked Gun 2 1/2" mit Leslie Nielsen als völlig beknacktem Lieutenant Frank Drebin. Schon an den Titeln kann man sehen, daß es sich um Originalfilme ohne Synchronisation handelt, was sich damit nur für die Leute bezahlt macht, die englisch zumindest verstehen können. Aber auch eingedeutschte Versionen sind seit April erhältlich.

Zu empfehlen sind hier vor allem "Star Trek VI" und "Die nackte Kanone 2 1/2". Letzterer ist sowieso nur etwas für Leute, die auf absolut schräge Komödien stehen. Die Story




▲ *Für die Kleinen frisch aus den Disney-Studios (Arielle – Wahre Freunde)*

vom Polizisten, der einem Umweltskandal auf die Spur kommt, ist nichts Besonderes, aber die Art und Weise, wie Frank Drebin den Fall löst, ist einfach sehenswert. Produziert wurde der Film vom Autorengespann Zucker/Abrahams/Zucker, die sich schon mit ihren Persiflagen über verrückte Reisen in diversen unglaublichen Verkehrsmitteln bekannt gemacht haben. Die CD-Filme werden in der Preislage zwischen 80 und 120 DM erhältlich sein, sind damit also oft billiger als herkömmliche Bildplatten. Die Vorteile liegen auf der Hand: So gut wie kein Verschleiß, einfach zu handhaben.

Das soll es für diesen Monat gewesen sein, wir bleiben für Euch weiter am Ball und werden auch weiterhin die CD-Filme begutachten.



Folgende Filme auf FMV-CD sind seit einiger Zeit als Direktimporte erhältlich:

| Rubrik Film: | |
|---|---|
| Titel | Preis |
| Black Rain | 49,95 DM |
| Naked Gun 2 1/2 | 49,95 DM |
| Patriot Games | 49,95 DM |
| Star Trek VI | 49,95 DM |
| Top Gun | 49,95 DM |
| **Rubrik Musik:** | |
| Andrew Lloyd Webber | 49,95 DM |
| Bon Jovi, Keep the Faith | 49,95 DM |
| Brian Adams | 49,95 DM |
| Tina Turner | 49,95 DM |
| **Sonstiges:** | |
| Cartoon Carnival | 59,95 DM |

# Punkt, Punkt, Komma, Strich...

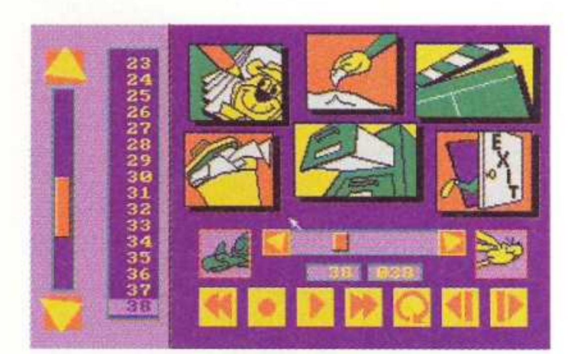
**Neulich habe ich mich mal wieder über die Feuersteins amüsiert. Fred und die Tücke des Systems – bei dem Thema bleibt kein Auge trocken. Doch wieviel Schweiß gehört dazu, selbst eine läppische halbe Minute Trickfilm herzustellen? Mit einem Animations-Baukasten für Cartoon-Filmchen können sich Computerbesitzer mal halbwegs ein Bild davon machen.**

**HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP**

PC/Amiga, 149 DM, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Bomico.**

Der Hanna-Barbera Animation Workshop ist ein Programm zum Erzeugen von Trickfilmen auf PC oder Amiga. Beide Versionen sind – bis auf die Installation – vollkommen identisch, deshalb gilt das, was in diesem Testbericht auch für beide in gleicher Weise.

Sinn des Animation Workshop ist die spielerische Herstellung kleinerer Cartoon-Sequenzen, für die man sich die Figuren der unsterblichen Zeichentrickserien des Teams Hanna und Barbera ausleihen darf: "The Jetsons", "The Flintstones" (Familie Feuerstein) und andere bekannte Charaktere. Natürlich erreicht ein solcher "hausgemachter" Cartoon nie die Qualität der großen Vorbilder, aber das ist auch überhaupt nicht wichtig. Hier zählen vielmehr Spaß und Kreativität – und das Erlebnis, eine selbstgeschaffene Zeichentrickszene über die Mattscheibe flimmern zu sehen, wiegt alles andere auf.



▲ *Nein, Leute, Ihr habt keinen über den Durst getrunken!*

Die Länge eines Filmchens richtet sich nach der Größe des Speichers, den man dem "Animation Workshop" zur Verfügung stellt. Beim PC bedeutet das möglichst viel XMS, beim Amiga einfach bloß so viel RAM wie möglich in der Kiste. Auf meinem 486er mit 8 MB kam ich auf ungefähr 70 Einzelbilder, auf meinem A3000 mit 10 MB auf ca. 160 (so viel zum Thema Speichermanagement auf Amiga und PC...), wobei die Animation von gleicher Qualität war.



▲ *Das Menü erinnert an einen Kindergeburtstag,...*

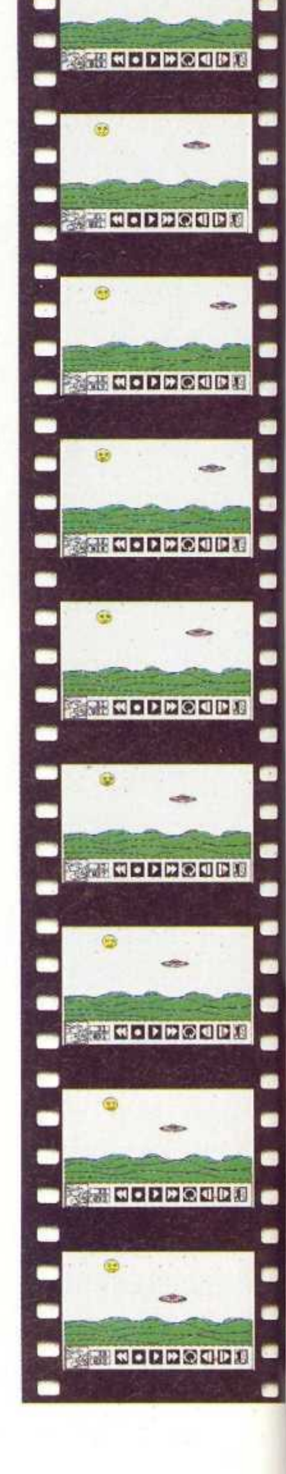
Nach dem Start des Programms fühlt man sich in die Jugendzeit versetzt. Das "Drumherum" der Kopierschutzabfrage sieht einem Malprogramm für Kinder nicht unähnlich. Auch das Hauptmenü zeigt sich auf diese Weise. Doch hat das Ganze Sinn, denn auch künstlerisch Unbegabte sollen sich nicht gleich frustriert abwenden. Die Menüführung wird durch Piktogramme gesteuert, die die jeweiligen Untermenüs anzeigen: Malen, Feinzeichnen, Datei-Management, Video-Digitizing, Filmshow.

Das Programm nutzt den Screen im Low-Res-Modus auf beiden Rechnern (320*200 beim PC und 320*256 beim PAL-Amiga) mit jeweils 8 Farben. Gezeichnet wird mit den Hilfsmitteln eines gewöhnlichen Zeichenprogramms auf dem Screen, eine Leiste mit Anklick-Piktogrammen führt zu den einzelnen Hilfsmitteln. Bei der Maltechnik gibt es zwei Wege: Einmal das direkte Zeichnen, dann das Zeichnen mit Layern. Darunter versteht ein Animationskünstler das Arbeiten auf mehreren transparent übereinanderliegenden Folien, die insgesamt mindestens drei aufeinanderfolgende Animationsstufen zeigen. Im Programm werden immer die letzten beiden Bilder als Umrisse in verschiedenen Graustufen angezeigt. Die neue Zeichnung kann so punktgenau darübergelegt werden. Damit lassen sich kleine Bewegungsstufen herstellen.

Die Zeichen-Tools erinnern in ihrem Aufbau sehr stark an das bekannte Malprogramm Deluxe Paint von Electronic Arts. Füllen, Freihandzeichnen und unterschiedliche Punktstärken lassen sich wählen. Auch Ausschneide- und Undo-Funktion sind enthalten.

Das Anfertigen einer Zeichnung auf dem Schirm ist nur dann einfach, wenn man selbst auch auf Papier ein wenig zeichnen kann. Ohne perspektivisches Denken wird man vergebens die Qualität der mitgelieferten Beispiele (enthalten sind die bekanntesten Figuren aus der Zusammenarbeit der beiden Namenspatrone William Hanna und Joseph Barbera) zu erreichen versuchen. Aber zumindest ist das Handling recht einfach.

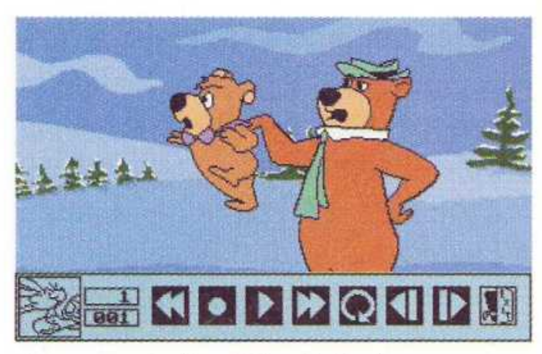
Um professionelle Qualität liefern zu können, hat das Programm allerdings entschieden zu wenige Hilfsmittel eingebaut. Mir fehlt etwa eine Möglichkeit, einzelne Elemente auf dem Bildschirm zu löschen. Die einzelnen Bilder erscheinen, bedingt durch das Bitmap-Prinzips, immer als ganze Einheiten. Objekte, wie man sie von vektororientierten Programmen kennt, such man vergeblich. So wird das Korrigieren oder Ändern eines Bildes zur Geduldsprobe. Professionelle Programme übernehmen Änderungen eines Frames (eines Einzelbildes) zum Beispiel in die nachfolgenden Bilder – im "Animation Workshop" muß man mühsam an jedem einzelnen arbeiten.



Die Filme selbst werden jeweils komplett abgespeichert, lassen sich aber nur mit Hilfe des "Animation Workshop" betrachten. So etwas wie ein Runtime-System gibt es nicht.

Gut ist die Unterstützung von Video-Digitizern in beiden Versionen. So kommt das Programm schließlich doch noch zu einer guten Note. Man kann ein Videobild einblenden, die Computeranimation darüberlegen und das Ganze gegebenenfalls auf Videoband aufnehmen.

Die Amiga-Version läßt sich über eine Install-Datei auf Platte kopieren und läuft auf allen Amigas: ein Pluspunkt.



▲ *...sorgt aber für einfaches Arbeiten*



**Filmführer gibt es en masse. Der folgende stellt eine Besonderheit dar, denn neben Besprechungen der wichtigsten Filme und Biographien von Filmschaffenden gibt es sogar Ton- und Bilddokumente.**

**CINEMANIA '94**

**PC-CD-ROM** (386SX, 2 MB RAM, Soundkarte, VGA), **ca. 129 DM**, Hersteller: **Microsoft**, USA, Muster von: **CDV**, Karlsruhe.




▲ *Guuuten Moooooorgen, liebe ASM-Leser und -Leserinnen*

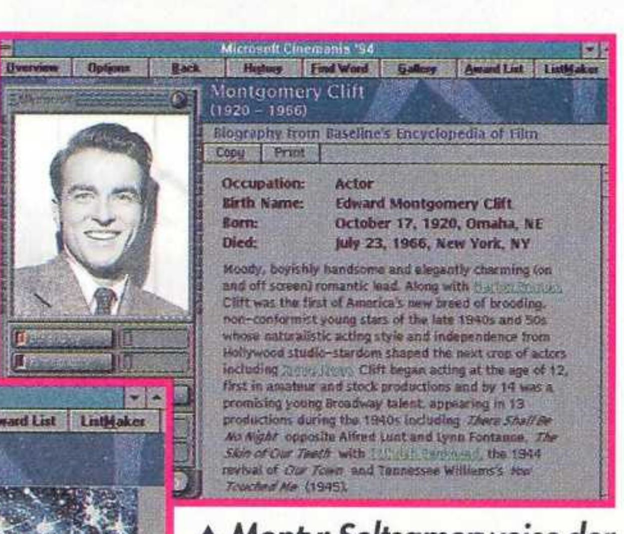
# Saturday Night at the Movies

Wer sich wie ich für Filmgeschichte interessiert, dem wird der Name Leonard Maltin sicher etwas sagen. Die komplette 1992er Ausgabe seines "TV Movies and Video Guide" bildet unter anderem den Grundstock zu Cinemania '94. Und mit dieser Quelle allein ist es nicht getan: Auch andere Kritiker kommen zu Wort, wenn es darum geht, sowohl Klassiker der Filmgeschichte als auch aktuelle Hits per CD-ROM in Wort, Ton und Bild vorzustellen.

▲ *Besen, Besen seist gewesen...*

Wort – das sind zum einen Filmkritiken (bei vielen Filmen kommen gleich mehrere Leute zu Wort, und es gibt auch schon einmal unterschiedliche bzw. ergänzende Meinungen). In Sachen Ton war man sehr großzügig, denn neben Filmmusik gibt es zahlreiche Dialogsätze, die genauso klassisch sind wie die Filme, aus denen sie stammen.

In Sachen Bild muß man differenzieren zwischen stehenden und laufenden Bildern. Erstere gibt es viele, vor allem bei den Biographien der wichtigsten Schauspieler und Regisseure. Letztere sind leider etwas spärlicher gesät – aber immerhin gibt es sie hin und wieder. Es liegt natürlich am Rechner und an der Grafikkarte, ob man die Ausschnitte nun ohne Ruckeln und in Farbe oder in Schwarzweiß mit einigen sehr unrealistischen Ruckbewegungen sieht.




▲ *Monty: Seltsamerweise der erste "Junge Wilde"*

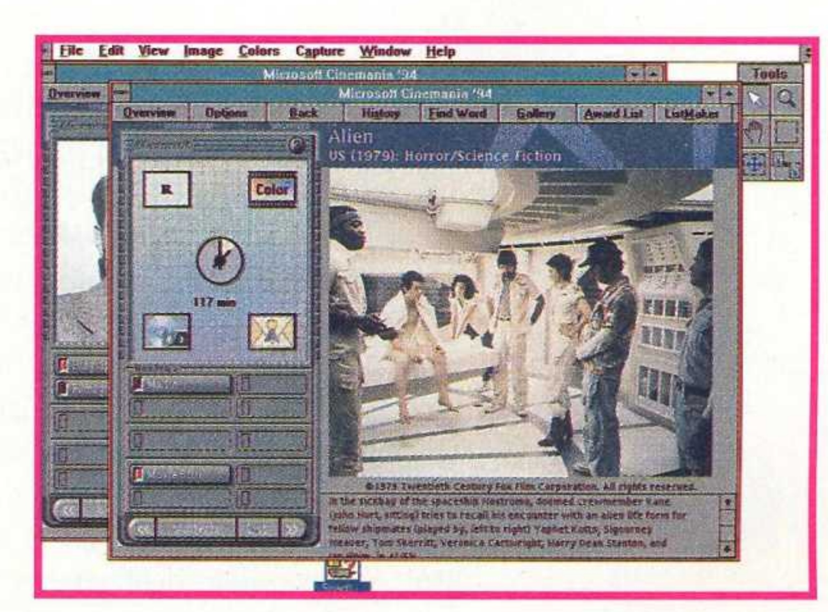
Der Suchkomfort verdient ein Lob: Mit einem sehr einfach verständlichen Point&Click-Menü kann man innerhalb weniger Sekunden die gewünschte Filmkritik aufrufen oder sich die Daten z.B. von James Stewart ansehen. In jeder Biographie sind einige Filmtitel und Namen unterstrichen. Wenn man die anklickt, kommt man direkt zu ihrer Besprechung. Komfortabler geht es nimmer.

Die Länge der einzelnen Streifen ist gesondert hervorgehoben. Hieran läßt sich nur allzu deutlich sehen, wieviel man bei uns von gewissen Filmen "abschneidet", damit sie ja keine Gewalt verherrlichen oder allzuviel Blut zeigen.

**Stefan meint:**

Was soll ich sagen? Einerseits ist ein Filmlexikon mit Bildern und Ton natürlich eine prima Sache. Andererseits bleibe ich nach der Begegnung mit "Cinemania '94" doch bei meinem "Maltius" und dem "Halliwell" auf Papier, denn die sind noch um etliches vollständiger. Außerdem könnte auch die technische Umsetzung des CD-Lexikons hier und da noch ein paar Verbesserungen erfahren, vor allem die Präsentation der "Fotos" und "Filmausschnitte".

Cinemania '94 ist komplett in Englisch, was echten Filmfreaks aber nichts ausmachen dürfte. An sie richtet sich das Programm ja auch in erster Linie. Doch auch diejenigen, die den Samstagabend am liebsten mit dem/der Liebsten im Lieblingskino verbringen, kommen voll auf ihre Kosten.





## Lautes Silber

# Mörsch Hettbänger!

**Ich hätte Euch ja gern an dieser Stelle die neue CD von Clawfinger vorgestellt, aber die Wege der Post sind unergründlich. Wird aber nachgeholt – versprochen. Trotz allem gibt's wieder einen ganzen Sack mit ausnahmslos guter Alternativmusik fernab von Madonna und ähnlichem Popgenöle der Megastars.**




Freaky Fuckin' Weirdoz
**Mao Mak Maa** (BMG Ariola)

Also, zum Thema Crossover fallen mir sofort vier Namen ein: Red Hot Chilli Peppers, Clawfinger, Rage against the Machine und Freaky Fuckin' Weirdoz. Letztere sind gerade mit ihrem neuen Silberstück Mao Mak Maa (in irgend 'ner Sprache: Higher als High) auf dem Markt. Und was soll ich Euch sagen: Die deutsche Alternativrockszene hat einen starken Exportartikel. Crossover vom Feinsten (Crossover = Vermischung verschiedener Musikstile, meistens Rap und Metal). In bester Schräglage brettern die vier aus Deutschland los. Knallharte Metalriffs auf einem Rap-Beat bringen den richtigen Dampfdruck, um das Überdruckventil in seine Einzelteile zu zerbröseln. Auf der Coverversion von Ian Durys Klassiker "Hit Me (with your Rhythm Stick)" gibt sich sogar Nina Hagen ein Background-Stelldichein. Von Schräg bis hin zu indischer Gong-Musik scheren sich die Weirdoz einen Dreck um klassische Stile. Wird in Insiderkreisen als Kultband gehandelt.

**»Intelligenz-Crossover«**




Soundgarden
**Superunknown/Spoonman**
(A&M Records)

Keine Frage, Soundgarden gehört derzeit zu den Top-Acts in der Grunge-Szene. Die vier Jungs aus Seattle – woher auch sonst – legen mit Superunknown ein Meisterwerk vor. Mit "Spoonman", das auf der Maxi und der Normal-CD vertreten ist, gibt's einen Song, der bereits bei mir einen Klassikerstatus erreicht hat. Ich will ja keinem auf die Füße treten, aber in Sachen Grunge stehen Bands wie Pearl Jam und Soundgarden weit über Nirvana. Diese Platte gehört auf jeden Fall zum Pflichtprogramm. 16 Songs ohne Hänger und doch in einer musikalischen Vielfalt, die nach mehr schreit. Frontman Chris Cornwell und seine Mannen sind sich auch nicht zu schade, den klassischen Hardrock einzuspielen. "Limo Wreck" ist dafür mit Sicherheit ein Vertreter. Mir hat Soundgarden die letzten Karten von Battle Isle 2 versüßt.

**»Pflichtprogramm«**

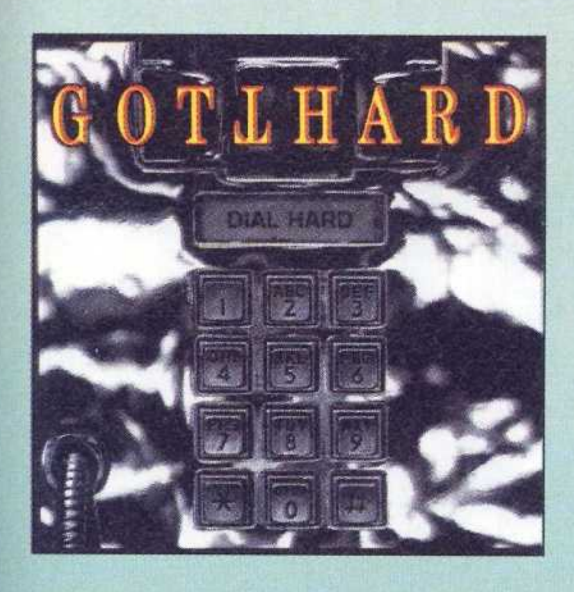



Ain't
**Shit** (Wolverine Records)

Kein Frage über die Stilrichtung: Trash. Jeder spielt jedes Instrument. Und wozu im Studio alle Songs einzeln einspielen und perfektionieren. Schnörkellos, schräg, haarscharf an einer Jam-Session vorbeigeschliddert, lassen die drei alles aus sich raus, was sie gerade bewegt. Ich könnte fast meinen A... darauf verwetten, daß der Bassist auf einem Rickenbacker loshetzt (echtes Kultgerät mit sattem Sound). Die Studioarbeit ist alles andere als perfektioniert, macht die Band aber glaubwürdiger und erdiger. Nicht so steril sauber arrangiert wie bei den Mega-Acts.

**»Wüst und gut«**

Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Plattenversand, Hamburg, zur Verfügung gestellt. Details siehe Generalkarte.




Gotthard
**Dial Hard** (BMG Ariola)

Unglaublich, aber wahr: Vier Schweizer zeigen dem Rest von Europas Hardrockszene eine beinharte Harke. Außentemperatur 28 Grad, die Interstate zieht sich wie mit dem Lineal gezogen bis zum Horizont. Der Staub in der Kehle schreit nach einem kühlen Drink. Ein 57er Chevy Bel Air kündigt sich von weitem mit dem satten Blubbern des V8ers an. Drinnen sitzen vier langhaarige Typen, aus den offenen Fenstern sind ein paar Takte von "Mountain Mama" zu hören, bevor der Chevy mit einer Staubwolke ins Nirgendwo verschwindet. Road-Mucke vom Feinsten. Gotthard ist für mich einer der wenigen würdigen Erben von Deep Purple, Rainbow und Thin Lizzy. Übrigens: Eine neue Scheibe der Schweizer-Band dürfte diese Tage auf den Markt kommen. One more for the Road.

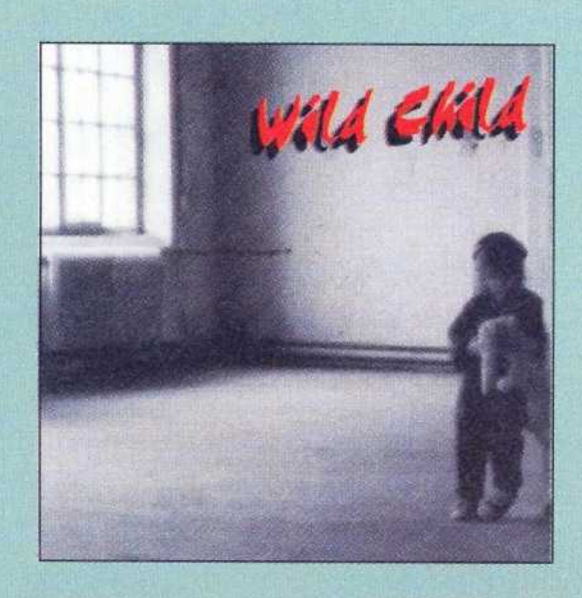
**»Road-Sound«**




King's X
**Dogman** (Atlantic Records)

Wieder ist es da, dieses unerklärbare Gefühl von Schwermut, Fernweh, Sucht nach den wärmenden Strahlen der Sonne. Hier kommt der Katalysator: King's X mit ihrer CD Dogman. Schwermütiger Rock aus den Staaten, ohne ins Seichte abzudriften. Eher ein ehrlicher Versuch aus dem Sumpf der Melancholie zu entkommen. Zum größten Teil haut der Drummer moderat auf Snare und Toms, läßt aber genug Druck übrig, um für den Rest des Trios die Gitarrenarbeit in die richtige Bahn zu lenken. King's X machen Rock, der irgendwo zwischen Softrock und der Detroit-/Seattle-Bewegung liegt. Fernab vom Schnulz und meilenweit neben rüden Gitarrenattacken hat sich das Trio eine eigene Nische gebastelt. Hörenswert ist auch die Live-Coverversion von Hendrix' Manic Depression.

**»Schwermut-Rock«**




Wild Child
**Wild Child** (Dust Music Studios)

Premiere! Wild Child aus dem Großraum Kassel haben ihre Debüt-Maxi-CD rüberwachsen lassen. Endlich mal wieder normaler Metal, ohne Zusätze wie Speed, Death oder Goth. Deswegen jetzt ein Stempel von mir: Kraut-Metal. Selbst wenn die vier (speziell Gitarrist Stefan Klöpfel) ihre Hard-Rock-Lektionen gelernt haben, bleiben sie doch dem Metal treu ergeben. Die fünf Songs des Debüts haben zwar keine Innovationen parat, kommen aber sauber produziert aus den Boxen (großes Lob an Mixer S. L. Coe). Ordentlicher Metal, der den großen Heavy-Acts streckenweise verdammt nahe kommt. In Ermangelung eines Labels hier der Kontakt: A.L.S., 34250 Lohfelden, Postfach 1466.

**»Kraut-Metal«**

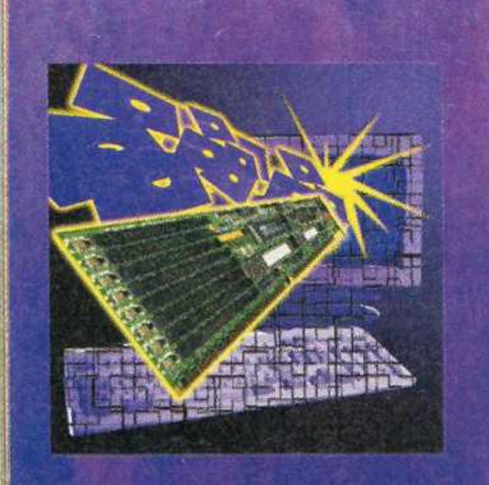



Therapy?
**Nowhere** (A&M Records)

Leider war bis Redaktionsschluß nur die Maxi-CD vom Newcomer dieses Frühjahrs zu haben. Dennoch dürfte die aktuelle LP Troublegum jetzt auf dem Markt sein. Das Trio aus England bringt richtig frischen Wind in die englische Szene, die sich momentan hinter der US-Übermacht versteckt. Die Band selbst ist ein Überbleibsel aus Düster- und Dunkeltagen, hat sich aber völlig vom alten Image gelöst und schlägt jetzt in Richtung Grunge zu. Recht schnelle Beats vom Wirbelwind-Schlagzeuger bilden die Grundlage für saubere Riffs und den hundsgemeinen Gesang. Als Zugabe ist der Klassiker C.C. Rider (in einer eigenwilligen Version) als Track vertreten.

**»Starker Newcomer«**

Hardware



**FULL MOTION VIDEO-MODUL**

**Amiga CD32, ca. 400 DM,** Hersteller: **Commodore**, Muster von: **Commodore**, 60528 Frankfurt/Main.

# Kleine Konsole, großes Kino

**Commodore stellte auf der CeBIT zum ersten Mal die bislang beste Erweiterung für das Amiga CD32 vor – das FMV-Modul.**

Für die einen ist es FMV, für die anderen die längste Slideshow der Welt. Dieser etwas spöttische Satz beschreibt eine der möglichen Zukunftsaussichten des Amiga CD32. Es wird um ein Modul erweitert, das es fertigbringt, Filme und Videoclips von CD abzuspielen. FMV (Full Motion Video), so heißt das neue technische Wunderteil. Das reichlich große Modul enthält die komplette Steuerelektronik, um die mit Hilfe des MPEG-Packverfahrens



▲ *Das Menü für Filmtitel*

komprimierten Bild- und Tonsignale in das CD-Gerät zu übergeben und von dort aus auf den Monitor oder den Fernseher zu bringen.

Der Einbau wäre eigentlich denkbar einfach – wenn nicht die Designer mal wieder am Kunden vorbei designt hätten. Denn einer der Klemmhaken der Blindplatte, die den Schacht für das Modul am CD32 abdeckt, bricht während der Installation unweigerlich ab. Na gut, wenn das Modul im Schacht sitzt, ist die Blindkappe sowieso arbeitslos.

Das Modul wird in den dafür vorbereiteten Slot gesteckt, dann wird noch die Halteschraube am Gehäuse festgezogen – das war es, mehr ist nicht nötig. Nach dem Einschalten fällt sofort auf, daß das Boot-Intro der Konsole sich etwas verzögert, dann aber wie gewohnt erscheint. Die Spiele laufen weitestgehend normal ab, einige wenige wie Microcosm oder Arabian Nights wollen allerdings manchmal nicht mehr so recht in die Hufe kommen: In diesem Falle hilft nur ein Druck auf die Reset-Taste. Die Spiele laufen ansonsten wie gewohnt, das FMV-Modul macht sich beim Spielen nicht bemerkbar. Dann der erste MPEG-Versuch mit einer Demo-CD von Commodore; ausgewählt wurde ein Videoclip. Was soll man sagen? Man kommt sich vor wie live bei MTV. Die Clips werden wohl in nächster Zeit regelmäßiger erscheinen; so hat Commodore auf der CeBIT z.B. das neue Paul-McCartney-Video gleich als CD32-Version vorgestellt.

Die nächsten Kandidaten waren CD-i-Filme auf CD, darunter solche Perlen wie "Naked Gun 2 1/2", "Black Rain" oder "Star Trek 6 – The Undiscovered Country". Alle Filme waren Originale in englischer Sprache, was sich an der Qualität der Texte und der Gags bemerkbar machte. Die Film-CDs werden über ein Menü gesteuert, wobei die einzelnen Teile des Films jeweils einen Abschnitt darstellen. Durch Anklicken mittels Joypad werden die jeweiligen Teile angewählt, durch Druck auf die Starttaste gespielt. Auf diese Weise lassen sich einfache Text-Tracks – zum Beispiel die beliebten Hinweise der FSK – unterdrücken, und der Film wird sofort gestartet. Ist eine CD zu Ende, und die nächste soll eingelegt werden, dann schaltet die Konsole vom Film in das Menü zurück.

Um im Film vor- oder zurückzugehen, muß man sich der beiden Feuertasten an der Vorderseite des Joypads bedienen. Drückt man kurz auf die linke Taste, wird der vorherige Track angewählt, mit der rechten kommt man zum nächsten Track. Bei längerem Druck wird der nächstliegende Bildsequenz-Beginn (vor oder zurück) angesteuert. Ein "Spulen" wie bei Kassetten ist nicht möglich. Dafür gibt es aber Standbilder in 1A-Qualität, hervorgerufen durch die Pausenfunktion der Start-Taste.

*Das FMV-Modul macht Multimedia möglich* ▶




Pro CD befinden sich ca. 65 -72 Minuten Film auf der Silberscheibe, davon sind ca. 8 Minuten Hinweise. Macht eine Reinspielzeit von knapp 60 Minuten; für die meisten Filme sind somit zwei CDs ausreichend. Die Bildqualität ist hervorragend: Man merkt so gut wie gar nicht, daß die Filme in Wirklichkeit als schnelle Abfolge von Einzelbildern gezeigt werden (was ja auch für die anderen Darstellungsarten gilt, aber bei der MPEG-Kompression stärker zu beachten ist). Die Farben sind klar, die Bildschärfe ist enorm. Das FMV-Modul ist eine großartige Erweiterung fürs CD32. Angesichts der Tatsache, daß man auch auf das inzwischen große Angebot von CD-i-Filmen zurückgreifen kann (die nicht nur in Originalenglisch zu finden sind, sondern inzwischen auch deutsch synchronisiert) und daß überdies einiges an MPEG-Spielen zu erwarten ist, lohnt sich eine Anschaffung durchaus. Fazit: Unbedingt zu empfehlen.



▲ *Ein Ausschnitt aus "Die nackte Kanone 2 1/2"*

# CD-i hoch zwei

**Die Zeichen der Zeit stehen auf "Videofilme von CD" – die Multimedia-Spatzen pfeifen's von den Dächern. Am 1. April dieses Jahres hat auch Philips seinem Entertainment-System CD-i ein MPEG-Modul spendiert. Wen wundert's, stellt doch der holländische Elektronikkonzern die für ein solches Modul benötigten Wandler selbst her.**

Seit kanpp zwei Jahren erfreut sich das CD-i-System von Philips eines langsam aber stetig wachsenden Zuspruchs. Neben Audio-CDs, CD-Gs und Photo CDs schlucken die CD-i-Geräte, die ähnlich aussehen wie Audio-CD-Player, die speziellen CD-i-Programme – zahlreiche Spiele, etliche Lernprogramme, eine ganze Reihe "versoftete" Nachschlagewerke und so weiter. Jetzt hat Philips allen CD-i-Freunden einen langgehegten Wunsch erfüllt und ein Modul auf den Markt gebracht, mit dessen Hilfe alle CD-i-Geräte, auch die ältesten, zu MPEG-Filmvorführern werden.

**DIGITAL VIDEO CARTRIDGE**

**CD-i**, **399 DM**, Hersteller: **Philips**, 20099 Hamburg, Muster von: **Hersteller**.

Die Installation des Moduls ist denkbar einfach. Zwei Schrauben gelöst, das Abdeckblech abgenommen und die Cartridge im Taschenbuchformat eingesteckt – schon ist der Player "videofit". Kryptische Schalterchen oder komplizierte Setup-Prozeduren gibt es nicht.



▲ *Musik für die Ohren – und jetzt auch für's Auge*

Der erste Testlauf mit einer FMV–CD führt denn auch in der Redaktion sofort zum Erfolg. Wir wählen "Play", es erscheint das altbekannte Philips-Logo und gleich darauf das Eingangsmenü des Videos. CD-i-Videos sind in Kapitel eingeteilt. Wer keine Opening Credits mag, springt einfach zu Kapitel 2 und befindet sich sofort in der Äktschn. Der Film wird gestartet und läuft im Full-Screen-Modus mit einer atemberaubenden Bild- und Tonqualität. Per Druck auf Controllertaste II wird ein Play-Menü am unteren Bildschirmrand eingeblendet, welches so ziemlich den gewohnten Bedienelementen eines Videorecorders entspricht (bloß die Aufnahme haben sie natürlich wieder vergessen. Scherz, Scherz!...). Aus dem laufenden Film heraus kann man schnell an den Anfang des jeweils nächsten oder vorigen Kapitels springen, vor- oder zurückspulen oder mit der Pause-Funktion ein perfektes Standbild einfrieren. Das schnelle Vor-und Zurückspulen zeigt jedoch keine flüssigen Sequenzen, sondern Einzelbilder in wählbarem Frame-Abstand. Bei der kleinstmöglichen Schrittweite von 5 Frames läßt sich das Standbild dennoch ziemlich exakt positionieren. Die von Philips auf CD herausgegebenen Videofilme sind zwischen CD32, Reel Magic (PC) und CD-i vollkompatibel. Im allgemeinen ist ein Film mit voller Lauflänge auf zwei CDs aufgeteilt. In puncto Bildqualität schlägt das System alle bekannten Heimvideobandsysteme um Lichtjahre. Lediglich die großen klassischen Bildplatten könnten mithalten, das Handling der kleinen CDs ist jedoch wesentlich einfacher. Nachdem man sich den ersten Teil des Films angesehen hat, wird man aufgefordert, die zweite CD einzulegen, und schon geht's weiter.

◄ *Um das FMV-Modul in den CD-i-Player einzusetzen, braucht man kein Fachmann zu sein*



▲ *Das Auswahlmenü: Welcher Videotrack darf's sein?*

## Play me...

Neben Videofilmen kann das CD-I nun auch spezielle Full-Motion-Video-Games "futtern". *Space Ace* in der Automatenversion macht ganz gut was her (auch wenn das Gameplay niederschmetternd blöde ist). Mehr Titel werden so sicher kommen wie der Keuchlaut nach dem Schlückchen Tabasco – der Support von Phillips ist gesichert, was neben den Besitzern eines CD-i auf diejenigen der anderen MPEG-Systeme mit Befriedigung erfüllen dürfte. Die Einkäufer des Elektronikriesen sind eifrig um neue Lizenzen bemüht. Besonders interessant wird das Ganze bei Musikvideos. Die aktuelle Bon-Jovi-CD kostet als Zweifach-Video-CD nur ein paar Mark mehr als die gewöhnliche Audio-Variante und hat eine ebenso gute Soundqualität. Zusätzlich kann man hier jedoch auch noch die entsprechenden Konzertvideos ansehen.


▲ *Diese "Dragon's Lair"-Version ist eines der ersten Spiele, das aus MPEG-codierten Videosequenzen besteht*

## VHS must die...

Läßt man mal die Anschaffungskosten für das CD-i-Grundgerät außen vor, wird das Ganze gar nicht mal so teuer. Das Modul kostet gerade mal soviel wie ein Low-Cost-VHS-Abspielgerät und bietet dafür doch einiges mehr an Qualität und Komfort.

VHS hat sich jedoch bereits mehr als einmal gegen wesentlich bessere Systeme durchsetzen können. Bleibt abzuwarten, ob die Movies für das CD-i in den Regalen der Videotheken landen werden – das könnte dann den ganz großen Durchbruch für alle MPEG-kompatiblen Systeme bringen.

# MARKTPLATZ

## 20000

### CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CD's ab DM 9,- im Angebot!

Soun... ...ultimedia Exp... ...ouble · Lusty ... Sweet Cheeks ... Image Library · ...brary · CD-MORPH ... Programs · Top 101 ...areware · 49er Windows Games · Pegasus, neueste

**CD-ROM Hardware knallhart kalkuliert**

Vers. · Night Owl, neuest... Vers. · Rebel Assault · Inc... 2, Goblins 2 · The 7 G... Toolkit für Linux · G... Atari · NEBULA... NeXTSTEP/Intel · F... Frenzy · C Users' G... Bertelsmann Univers... xikon · Falk Stadtpla... Winware Vol. 5 · Space... Astronomy · Hobbes OS/...

Allgemeinbibliographien und Bibliothekskataloge · Firmeninformationen · Telefon- und Postverzeichnisse · Sport · Spiel und Unterhaltung · Sozialwissenschaften und Psychologie · Software für Erwachsene · Recht und Steuern · Pharmazie · Naturwissensch... ...Technik · Musik, ...ratur · ...nts ...d ...lt · ...nd

8 CD-ROMs
sämtliche Preise und mehr als
**5 GIGA-byte**
Software in unseren MAILBOXEN
Bremen · Wiefelstede
04203/79803 04402/60860
9600-14400 BPS N/8/1
ONLINE !! 24 Stunden

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

Software-Versand ab DM 80,- Bestellwert kostenfrei.
Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!

---

Für WINDOWS 3.1

CrazyCrack Vers 1.0 DM 49.-
Winstick Vers. 1.0 DM 19.-
CTInstall Vers. 1.0 DM 99.-
Sharewarediskette mit allen 3 Programmen für DM 10.-
Schein/Scheck erhältlich

Werbeagentur Christiansen
PF 1315, 24903 Flensburg
Tel & Fax 0461/28075

Katalogdiskette für MS-DOS / ATARI Kostenlos.
System angeben.

Versandkosten Inland: VK DM 8.- / N.N. DM 10.-
Ausland nur VK DM 15.-

Wir erstellen auch Ihre Anzeigen

---

### GAMEWARE CDWARE

MALONY'S (dt.)
CD/PC nur 65,-

Leonardo — Hauptstr. 67 * 26188 Edewecht
☎ (04405) 6809 * FAX: 228

| | AMI | PC |
|---|---|---|
| Hits for Six 2 | 69,- | 79,- |
| F15 2/Blues Br./Ham. Boy/Highway Ptr. 2/Hotshot/Eye of Horus | | |
| Hits for Six 3 | 69,- | 79,- |
| Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos/Starray | | |
| Hits for Six 4 | ---- | 79,- |
| M1 T. Platoon/F14 Tomcat/Battletech/Slots&Cards/Scrylis/Pentys | | |
| Microprose Collection (CD-ROM/PC) | | 49,- |
| MP Soccer/Savage/Midwinter/Rick Dang./3-D Pool/Gunship | | |
| Flight Pack (CD-ROM/PC) | | 85,- |
| F-14 Tomcat/Air Warrior/F-15 Strike Eagle 2/F-15 O.Desert Storm | | |
| STELLAR 7 (CD-ROM/PC) | | 69,- |
| Triple Action1 (CD-ROM/PC oder 3.5") | | 45,- |
| F14 Tomcat/Hammer Boy/Flashy Cars | | |
| Triple Action 3 (CD-ROM/PC oder 3.5") | | 45,- |
| Titus the Fox/Ghostbusters 2/Targhan | | |

CD-Angebot: Peach Games: 15,-*WinWare 5: 28,-*CICA Win: 34,-

Verkauf solange Vorat reicht. Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Lieferprogramms! Gegen 2 DM in Briefmarken erhalten Sie unsere Komplettliste.
(Bitte Rechnertyp angeben: Atari ST/Amiga/PC/Mac).
Vorkasse: + 5 DM * NN.: + 9 DM. Es gelten unsere AGB's, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

## 30000

### C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

| | | | |
|---|---|---|---|
| Adventure Collection | 55,- | No.2 Collection | 55,- |
| Air Sea Supremacy | 59,- | Oil Imperium | 19,- |
| Battle Chess | 24,- | Pirates | 39,- |
| Bundesliga Manager | 45,- | Rick Dangerous 2 | 19,- |
| Conquestador | 59,- | Sim City | 49,- |
| Die Prüfung | 29,- | Sleepwalker | 55,- |
| Dream Team | 59,- | Steigenb. Hotelman. | 45,- |
| Elvira 2 (Adventure) | 49,- | Streetfighter 2 | 45,- |
| F-16 Combat Pilot | 29,- | Trolls | 39,- |
| Ind. Jones 4 (Action) | 45,- | Turrican 2 | 19,- |
| Locomotion | 45,- | UGH | 39,- |
| Mc Donaldland | 39,- | Winter Games | 19,- |

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

**PD - Originale - Zubehör**

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●
kostenlos und unverbindlich anfordern!

Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

---

### TPS

Thomas Pape
Soft- und Hardware

IBM-PC

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aces over Europe | 73.95 D | Cyber Race | 78.95 D |
| Anstoss | 65.95 D | Die Siedler | 77.95 D |
| Aufschwung Ost | 65.95 D | Doom | 75.95 D |
| Burning Steel | 77.95 D | Elite 2 | 65.95 H |
| Civilization | 89.95 D | Jurassic Park | 65.95 D |
| Beatle Isle 2 | 77.95 D | Kingmaker | 65.95 D |

**Gratisliste anfordern für IBM-PC und Amiga**
Tel. 0511-9524435

| | | | |
|---|---|---|---|
| Larry 6 | 73.95 D | Syndicate Data I | 38.95 D |
| Lemmings 2 | 77.95 H | TFX | 83.95 H |
| Lothar Mathäus | 65.95 D | Ultima 8 | 78.95 H |
| Pacifik Strike | 83.95 H | War in the Gulf | 74.95 H |
| •Speech pack | 38.95 H | X•Wing | 71.95 E |
| Privateer | 83.95 H | | |
| Sam • Max | 83.95 D | | |
| Syndicate | 77.95 D | | |

weitere Programme vorrätig -teilw. auch auf CD-
Wartezeiten bei Neuheiten
Nachnahme 9,50 DM
-Irrtum vorbehalten-

Tel. 0511-486479

30539 Hannover * Postfach 30531-721123 * Fax 0511-9524349

## 40000

### COM - TEAM

Ihr Partner für PC & Amiga

*Super Shareware u. PD zu einem vernünftigen Preis*

**Kostenlos**

Kataloge anfordern. Comp.-Typ angeben.
(Postzustellgebühr 3,- DM in Briefm.
...wird bei Bestellung verrechnet)

Kopiergebühr pro Disk bei Versand **max. 3,50 DM**

P.Dietrich,Osnabrücker 22 45145 Essen
Tel.0201/705148 +705831 Fax: 731742

---

### NEWS SOFTWARE

Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

## 50000

nur **1,10** DM

nur **1,50** DM

**PUBLIC DOMAIN CENTER** Inh.U.Balicki
Pf.3142, 58218 Schwerte

✂ Gratisinfo für
❑ AMIGA
❑ ATARI
❑ MS-DOS

---

### SOFTWAREVERSAND

SCHRÖDER/STROBEL
HUBERTUSSTR.39-50389 WESSELING
TEL.:/FAX: 02236/84 01 56

SOFTWARE FÜR AMIGA/PC/C64
VIDEOGAMES FÜR NINTENDO/SEGA
ZUBEHÖR FÜR COMPUTER/KONSOLEN
LÖSUNGSBÜCHER
LEERDISKETTEN
CD-ROM

| AMIGA: | | IBM/PC: | |
|---|---|---|---|
| DER CLOU | 89,95 | BAZOOKA SUE | 99,95 |
| BATTLE ISLE 2 | 89,95 | DETROIT | 89,95 |
| MARIO IS MISSING | 69,95 | ULTIMA VIII-PAGAN | 109,95 |
| **MEGA DRIVE :** | | **SUPER NES :** | |
| JOE&MAC | 85,90 | PAC ATTACK | 109,90 |
| SONIC 3 | 119,90 | SPECTRE | 99,90 |
| VIRTUAL PINNB. | 99,90 | UTOPIA | 115,90 |

!!!GRATIS KATALOG ANFORDERN !!!
SYSTEM BITTE ANGEBEN!

# MARKTPLATZ

# MARKTPLATZ






## BIETE SOFTWARE

### AMIGA

**Verk. für Amiga:** Der Patrizier, Eishockeymanager, Turrican III, Elite II - The Frontier. Preis nach Vereinbarung. Verkaufe auch Leerdisketten für 30 Pfenig pro Stück. Verkaufe auch Diskettenbox für 180 Disketten für 20 DM je Box, Neupreis 40,- DM. Tel.: 07123/4931 (Matthias)

**STOP!!! Verkaufe AMIGA-GAMES.** Z.B. Lothar Matthäus nur 30 DM usw. - Casom Claus, Hauptstr. 97, 66953 Pirmasens, Tel.: 06331/76039.

**Verk. billig Orig. Amiga-Spiele:** Indy 4, Monkey 2, Lotus 3, MAD TV, Wing Commander, History Line, Legend of Kyrandia, Pinball Fant., Sensible Soccer, Dune etc. Tel.: 0201/757570.

**Ver. Org. Alien Breed 2 (40);** Cannon Fodder (40); Desert Strike (40); Vroom + Data (20); Turrican 1-3 (65); G.Taxlor S.Man (20); Anstoß Data (alle Namen u. Stärken aktualisiert (10). Tel.: 06643/1279 (Christian)

**Löse PD-Sammlung auf:** Kickstart, Bau., F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar, BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40 DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM! S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St. Augustin 3, Tel.: 02241/314511

**Verk. Kyrandia (25), Spacejob (10), Bills Tomato (20),** Aufschwung Ost (40), Victor Loomes (5), F-1 GP (30), BMP 2.0 (40), Lost Vik. (40), Turrican 3 (40). 04101/63226

**Amiga-Originale:** A-Train 35 DM, TV Sports Baseball 15 DM, Tennis Cup 2 15 DM, 1990-93er 15 DM, Ski or die 10 DM, Bills Tomato 20 DM, Honda RVF 15 DM, Tel.: 07553/7885.

**AMIGA-ORIGINALE:** Uridium 2, Indy 4, Die Siedler, Fire & Ice, BMP, Anstoß, Wing Commander, Gods, DSA, Lemmings, Desert Strike, Syndicate, Monkey 2, etc. Tel.: 05382/4858. Auch Ankauf.

**Löse PD-Sammlung auf:** Kickstart, Bau., F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar, BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40 DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM! S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St. Augustin 3, Tel.: 02241/314511

**Verkaufe Szene-Demos!** Löse meine Sammlung auf, auch allerneueste Demos, Mags usw. vorhanden. 1,50 DM/Disk.; keine Raubkopien. Infos gegen 1,- DM RP bei: Andreas Dubois, Starenweg 9, 89584 Ehingen

**Verk. für Amiga:** Der Patrizier, Eishockeymanager, Turrican III, Elite II - The Frontier. Preis nach Vereinbarung. Verkaufe auch Leerdisketten für 30 Pfenig pro Stück. Verkaufe auch Diskettenbox für 180 Disketten für 20 DM je Box, Neupreis 40,- DM. Tel.: 07123/4931 (Matthias)

**Löse PD-Sammlung auf:** Kickstart, Bau., F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar, BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40 DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM! S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St. Augustin 3, Tel.: 02241/314511

**Verkaufe Szene-Demos!** Löse meine Sammlung auf, auch allerneueste Demos, Mags usw. vorhanden. 1,50 DM/Disk.; keine Raubkopien. Infos gegen 1,- DM RP bei: Andreas Dubois, Starenweg 9, 89584 Ehingen

**Verk. Amiga 1200.-Originale:** OSCAR 40,- DM+DENNIS 45,- DM – beide AGA-Versionen!!! Tel.: 02271/66336 (Martin)

**Löse PD-Sammlung auf:** Kickstart, Bau., F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar, BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40 DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM! S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St. Augustin 3, Tel.: 02241/314511

**Orig. SW je 30,-DM,** IT C.F.T. Desert, Kult, Starglider, Island of L. Hope, Space Ace, Falcon, Elvira, Stadt d. Löwen, Pawn, Jinxter, Wing Com., Kings Quest 1–3, Halley Project, Car. Command, T.: 05551/7416 ab 19.30

**Löse PD-Sammlung auf:** Kickstart, Bau., F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar, BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40 DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM! S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St. Augustin 3, Tel.: 02241/314511

### C64

***Geschenkt: Software abzugeben*** Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/05, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC) **G**

**STOP!!! Verkaufe AMIGA-GAMES.** Z.B. Lothar Matthäus nur 30 DM usw. - Casom Claus, Hauptstr. 97, 66953 Pirmasens - Tel.: 06331/76039.

### ST

**Löse Atari-ST-Sammlung auf.** Ca. 1500 Disks, außerdem viele Originale. Preise: VB. Meldet Euch bei: M.Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens, Tel.: 04461/80733.

**Spiele Atari ST:** Psion Chess 60, Populous 40, Leaderboard Golf 50, Klax 40, Power Monger 45, Sim City 45, Rings of Medusa 40. Tel.: 07033/32432.

### PC

**PC-Originale zu verkaufen:** Cyberrace, Terminator 2029, Terminator Rampage, Ultimate Football, 2 Worlds War je 40, 3 x DM 100. 08341/66490 ab 20 Uhr.

**PC-ORIGINALE:** Battle Isle 2, Indy 4, Stronghold, X-Wing, BMP, Ultima 7, DSA, Wing Commander 2, Die Siedler, Mad TV, Falcon 3.0, Strike Eagle 3, Zool, etc. Tel.: 05382/4858. Auch Ankauf.

**F15 Strike Eagle 3,** HL 14 - 18, Krises in the Kreml, Sim Earth, DD Horse Racing, Pirates, Elite Plus, Jagd auf Roter Oktober. Zwischen 15 – 55 DM. 0231/675398. 16 - 19 Uhr. PC-Orig.

**Verk. PC-Originele, 100% ok u. komplett:** Ambush at Sorinor (45,-), Xenobots (35,-), Chuck Yeagers AC (25,-), Star Trek 25th AV. (35,-). Tel.: 03464/515059, 19-21 Uhr. Mario verlangen.

**Orig. PC-Flugsimulationen + NN.:** SVGA Air Warrior 60.-, Wingcommand. 1 50.-, Stunt Island 60.-, Comanche 50.-, Reach for the Skies 50.-. Für FS 4 Scen. Gran Canyon 40.-, Tyrol 4 + 5 50.-. 02822/52415 ab 19.00

**Verk.: SQ 4, Civilization, Indy 4, Sh. Holmes, je 60,-;** Day of the Tentacle, PQ 4, je 70,-; PQ 3 50,-; CD-ROM: Sh. Holmes 1 50.-, Loom 50.-, Sh. Holmes 3 70.-, Inca 2 70.-; Alle zus. 600,-. Tel.: 06201/71848, 14 - 16 Uhr, Alexander.

**Shareware für PC, 50 Disketten, 3,5",** Nur Gutes & Neues, z.B. Doom, über 100 MB, 150 DM. Tel.: 02599/7032 (Thomas)

**PC-Originale:** Burning Steel + Super Schiffe + Amerika im Atlantik + Szenario Editor 90 DM. Their finest Hour + Missiondisk 30 DM. Tel.: 02204/67959. Täglich ab 19.00 Uhr.

**Indy-Car Racing, Wallstreet Manager,** Anstoß, Pirates Gold, Fields of Glory, Startreck (deutsch), Planer, Flashback zu verkaufen. Tel.: 02256/3143.

**Spanisch, italienisch lernen am PC.** Lehrgang mit Vokabeltrainer 39 DM plus Porto. Bei: Bodo Rehder, Tel.: 040/74344579. G

**Verk./Tausche UW2, Synd., Twil. 2000,** Kyrandia, L.Bow 2, Battle I. 2, Ult. 7/2, Perf. Gen., Wiz. 6, TQ; Suche Sam & Max, Kyr. 2, Gob. 3; 08621/3630, Robert 17 Uhr.

**PC-Originale zu verkaufen:** Cyberrace, Terminator 2029, Terminator Rampage, Ultimate Football, 2 Worlds War je 40, 3 x DM 100. 08341/66490 ab 20 Uhr.

**CD-ROM MS Golf V 1.0 für 69.-;** Rebel Assault 59,-; Asian Ladys 75,-; Busty Babes 59,-; Tel/Fax: 0461/74498 ab 19 Uhr.

**PC/CD-ROM "Day of the Tentacle",** Originalverpackung, deutsche Version zu verkaufen, 70 DM. Tel.: 05254/60007.

**PD/SW Katalogdiskette kostenlos.** Tel.: 02191/666263, Mo-Do ab 16 Uhr. G

**Verkaufe CD-ROM** inkl. Buch, Controler u. Driver für 230 DM, Strike Com. CD für 80 DM, TFX CD für 95 DM. Alles Original. Enrico Meier anrufen unter 0351/4604106

**Verk. o. tausche Original PC-Spiele:** Aces of Europe 60,-; Der Planer 60,-; Master of Orion 60,-; The BLUE+The GRAY 60,-; Zeppelin 60,-;Hexuma 40,- +NN. Tel.: 0741/13511, Fax:13512

**Verkaufe PC-Originale:** Day of the Tentacle 45,-; Freddy Pharkas 40,-; Darkseed 30,-; Alle 3 deutsche Versionen. Police Quest 1 VGA 25,-. Alle zusammen für 115,-; Salvatore Manta, Postfach 1526, D-78615 Rottweil

**Verkaufe:** INDY 4, Startrek, Imperium, Zool, Winzer, Space Max, Wing Commander, Strike Comm. + Speech. Angebote an Marcus (06151/781282)

**Kings Quest IV,** Indiana Jones 3, Space Quest V, Prince of Persia 1; pro Spiel 35,- DM. Tel.: 07240/4127 ab 18.00 Uhr

**Biete** Dune 2, Battlechess (SVGA), Wordstar, Macs Opera, ATM, Ways, PC-Player-Hefte 2-6/93 (alle vergriffen), 20 PD-Disks je 40,- DM o. Tausch; G. Rollis: 0231/526443/**Orig.**

### ANDERE

**Tausche: Neo-Geo Module, Magician Lord,** Riding Hero, Cyber-Lip und Burning Fight gegen Last Resort, Ninja Commando, Mutantion Nation, Sengoku 2 usw. Tel.: 09128/4103 ab 16h (Janni)

**Lernprogramme:** Rechen-,Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) **ab 4,50 DM,** Gratisinfo von: **I. Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709.** G

## SUCHE SOFTWARE

### AMIGA

**Anstoß, Eishockey-Manager,** 1990 (93-Edition), Vikings-Fields of Conquest u. 20 weitere Amiga-Programme zu verkaufen. Tel.: 02256/3143.

**Suche günstige Games für A 500.** Bevorzugt Action, Jump, And Run und Grafikadventures. Tel.: 08166/8966.

### PC

**Suche Orig. PC: Jumpman** (Vollversion), Lode Runner, Ultima Trilogy oder Ultima V, AlterEgo (mtf) und Lemmings I (& Zusatzdisk). Zahle gut! Tel.: 089/6370489

### KONSOLE

**Suche für Atari 2600 die Spiele** Moonsweeper, Super Cobra, Fathom, Death Star Battle und Battle Zone. Zahle 20-30 DM + Porto. Tel.: 07543/1230 (Helmut)

## BIETE HARDWARE

### AMIGA

**Amiga 500, 1 MB RAM,** 2. Laufwerk, ca. 100 Disketten, 12 Originale, Maus, Literatur, Joys und vieles mehr!! Bei: M.Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens, Tel.: 04461/80733.

**Verk. 210 MB Festplatte (AT-Bus) für A500/500+** (10 Monate alt) mit RAM-Opt. (2 von 8 MB bestückt) für 800 DM (neu 1039 DM); ab 16.00 Uhr. Tel.: 030/9764395.

**Verkaufe Amiga 500 inkl. Monitor und 1 MB Speicher,** Handbücher + 4 Orig.-Spiele; Preis 750,- DM VB; Tel.: 06074/7957; Mega-Drive-Spiele zu verk. LHX + Quackshot + World of Illusion + Streets à 50,- DM oder alle 4 150,- DM

### C64

**C-64, Floppy 1541-II,** Datasette, Joystick, Reset, 20 Originalspiele, Anwendungssoftware, 115 Disketten. VB: DM 400,-. Alle Teile einzeln erhältlich. Tel.: 0791/3548.

**Verkaufe C64** mit DiskDrive 1541-2, Farbmonitor, 20 Leerdisks, 12 Arbeitsdisk, 5 Kassetten 15 Spiele und 2 Joysticks, alles nur 450,- DM! Ruft an: 040/443943

### ST

**Verk. Atari STFM** + 2 MB + S/W Monitor SM 124 + LogicMaus + Anwendersoftware: Englischprogramm, Schreibprogramm, Malprogramm, Public Domain Softw. + Bücher. VB 500 DM, Tel.: 05846/600.

### PC

**Streamer!** Verkaufe neue Colorado + Dat Streamer Tapes für 5 DM/Stück!! Infos bei: Schummer, BP 27, L-3801 Schifflg., Luxbg.!

**Verk. neue Grafikkarte für VLB Cirrus Logic 5428** 1MB Truecolor, NP 250,-, VB 180,-, Tel.: 08142/18219, Fax: 08142/49879

**Verkaufe 486 S x 25, 85 MB-HD, 1,44 MB-Laufwerk, 1,2 MB Laufwerk,** CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster, VGA, 14" Farbmonitor, Overdrive-Sockel, 4 MB-Speicher, viel Original-Software. FP 2200,00 DM. Tel.: 08679/2018.

**Verkaufe Am 386 DX-40 Motherboard,** 64 KB Cache, in bestem Zustand! DM 200,-, Tel.: 06781/25342, ab 17 Uhr.

**i.486 DX/33 VLB-Tower, neu, 4 MB RAM,** 260 MB HD, 1 MB SVGA-Karte u. NEC 2 A Multisync Mon. (2 J.), SB 2.0 DE, MS-Win. 3.1, DOS s.o., PC-Tools 8.0, MS-Works 2.0, Studio f. Win., Corel DRAW 4.0 inst., 3300 DM, 0611/540843.

**Verk. 386/25 Mhz, 2 MB RAM,** 40 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, SVGA-Monitor, Maus, MS-DOS 5.00, Windows 3.1 für 1100 DM. Tel.: 039773/360, René.

**Verkaufe 386SX-25,** 4MB RAM, 40 MB HDD, 14" VGA-Monitor, div. Originale, 9-Nadel-Drucker (def.); Tel.: 0202/771676 (abends); Preis VB 1500,- DM

### KONSOLE

**— SNES — SMD —** Verkaufe Kopierstationen für Super Nintendo und Sega Megadrive. Tel.: 05731/40419! Löse außerdem meine Softwaresammlung für Amiga auf!!

**Manga-Videos + Zubehör günstig abzugeben.** Außerdem Spiele für Neo Geo, SNES und FM Towns abzugeben. Tel.: 02872/8411. Abends ab 18.30

**PC-Engine-Graphics,** kaum gebrau. mit CD-ROM-Adapter und ca. 6 Sp., 5-Spieler-Adapter, Op. Wolt / Image Fight usw., VB 450,- DM (Engin Super Graphics) ab 20.00 unter 0234/293812

**Verk. Sega Mega Drive u. Spiel Sonic 2** für 200 DM VB. Tel.: 040/846401 (ab 17.00 Uhr)

**Verkaufe Mega Drive mit 8 Spielen.** Z.B. Alladin, Jurassic Park, Jungle Strike für 490,- DM. Dimo Schulze, Tel.: 030/6767140.

**— SNES — SMD —** Verkaufe Kopierstationen für Super Nintendo und Sega Megadrive. Tel.: 05731/40419! Löse außerdem meine Softwaresammlung für Amiga auf!!

**Verk. dt. SNES** incl. 2 Joypads und 9 Topspielen wie Flashback, S. Turrican, S. Starwars, Axelay für schlappe 750,- DM VB (alles Orig.-Verp.); Tel.: 09353/7781 tägl. ab 18.00 Uhr

## VERSCHIEDENES

**Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion.** R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

**100 DM täglich!** Legaler Nebenverdienst für jeden. Info geg. frank. Rückumschlag bei: S.Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz.

**Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Indy 3 + 4,** Elvira 1 + 2, Gobliins 1 + 2, Kyrandia 1 + 2, Darkseed, Laura Bow 2. Je Lösung 5,- DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth (frankierter Rückumschlag) G

**Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion.** R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

**Geldverdienen von Zuhause aus.** Keine Vorkenntnisse vonnöten! Infomaterial mit einem frankierten u. adr. Rückumschlag anfordern bei: H.M. Sistig, Schillerstr. 3, 53332 Bornheim.

**Verkaufe ASM Hefte 12/86 - 4/94;** Power Play 10/88 - 4/94; Joystick 9/88 - 9/89; Playtime 6/91 - 4/94; Sonder-ASM 1-20; PP Spezial 1-5; ASM Extra 1 u. 2, alle Poster, Karten, Lösungen. Zusammen 300 DM. Tel.: 089/6134896 ab 20.00

**Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion.** R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

**Verkaufe ASM's: November '92 bis Februar '94!!!** Je 4,- DM plus Porto. Ruft an: 069/356243 (Sebastian). Verkaufe auch andere Computerzeitschriften.

**Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion.** R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

**Hoher Heim-Nebenverdienst!!!** Adressenschreiben für Versand-Agenturen. 70-200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim.

**Superverdienst von Zuhause aus.** Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst 1-2.000,- DM/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV-PV, Postfach 40, A-1165 Wien/Österreich

**Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion.** R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911

**Kämpfe! Strategie! Wirtschaft!** Die Gratisinfo über das Postspiel Asmagor per Postkarte anfordern bei: Lukas Suchan, Im Feldle 19, 73730 Esslingen

## STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

**TOP-NEBENVERDIENST!** Durch neues Verdienstsystem in kurzer Zeit zu einem hohen Verdienst! Nur 20,- DM Startk. nötig! Info gg. 1,- DM Rückp.; Sebastian Daus, Am Steinernen Weg 14, 97848 Rechtenbach

**Super-Nebenverdienst mit bis zu 100 DM täglich!** Legal, auch für Jugendliche, von Zuhause aus! Info gegen frankierten Rückumschlag an: Marian Gröning, Stromberger Schweiz 5, 59302 Oelde.

**100 DM täglich!** Legaler Nebenverdienst für jeden. Info geg. frank. Rückumschlag bei: S.Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz.

**Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion.** R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

**Hoher Heim-Nebenverdienst!!!** Adressenschreiben für Versandagenturen. 70/200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim.

**Freiberuflich. Computer-Grafiker** sucht neuen Wirkungskreis. Kenntnisse im Computerspielebereich vorhanden. S. Aufzug, Berggasse 7, 39435 Egeln-Nord G

## KONTAKTE

**XTC - 2 GIGZ for MS-DOS,** 1 Gig X-Rated Stuff. Linked worldwide with Fido & Internet. WHQ of Thelostboys. EHQ of Science Frontiers. 030/3412912 HST & V32BIS Support. Greetinx 2 Mary Stuart Masterson & Katrin Siegmund. XTC - Illusions & More!

**XTC - 2 GIGZ for MS-DOS,** 1 Gig X-Rated Stuff. Linked worldwide with Fido & Internet. WHQ of Thelostboys. EHQ of Science Frontiers. 030/3412912 HST & V32BIS Support. Greetinx 2 Mary Stuart Masterson & Katrin Siegmund. XTC - Illusions & More!



Unterwegs



▲ Kate als Sportreporter

Mit Amiga CD32 und Nigel Mansell's World Championship tourt ASM derzeit durch mehrere Autohäuser in ganz Deutschland. Nach zwei Wochenenden läßt sich kein endgültiges, aber ein vorläufiges Resümee ziehen.

Autorennen im Autohaus

# Mit Nigel Mansell zum Sieg

Sag mal, Du moderierst doch gerne. Hier wäre so eine Sache, die..." – Mit diesen Worten meines Chefredakteurs begann alles: eine Aktion, die mich ein gutes Dutzend Wochenenden kostet, aber bis jetzt auch schon sehr viel Spaß gemacht hat. Eine Tour durch mehrere Autohäuser in ganz Deutschland ist in vollem Gange.

Gleich mehrere Firmen sind an der Aktion beteiligt: der Marketingring deutscher Autohäuser (MDA) in Celle, Z2O Satz und Belichtung in Hannover, Commodore, Konami (als deutscher Distributor von Gremlins "Nigel Mansell's World Championship") und natürlich der TRONIC-Verlag, sprich "ASM – Das Spaßmagazin". Der "modus operandi" ist ganz einfach: Jeweils zwei Spieler müssen sich bei besserer Rundenzeit fürs Finale qualifizieren. Im Finale gilt es dann, wenigstens Platz 3 zu erreichen (wobei man immer von Position 12 aus startet). Wer am Ende des Tages das beste Ergebnis (also bester Platz UND beste Zeit für EINE Runde) eingefahren hat, wird Tagessieger. Das bedeutet zunächst ein ASM-Abonnement, aber gleichzeitig die Teilnahme an der großen Schlußveranstaltung in den Sommerferien.



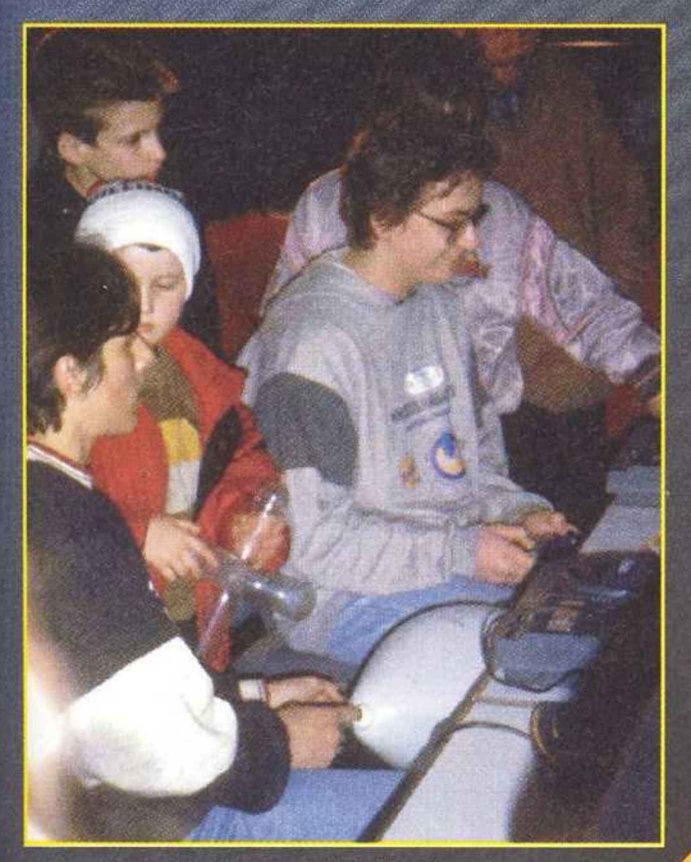
▶ Papa, nimm mal den Ballon!

▲ Florian (links) und Wango sehen wir wieder!

Dort geht es dann wirklich um die Wurst – ein Amiga CD32 ist jedem Teilnehmer sicher, doch wenn er oder sie wenigstens Vierter werden sollte, gibt es einen Fernseher. Der absolute Hauptpreis ist ein TV-Gerät mit 80 cm Bildschirmdurchmesser im Wert von weit über 5000 DM.

Doch so weit ist es ja noch lange nicht, und da der genaue Zeitpunkt und der Ort der Endausscheidung noch nicht hundertprozentig feststehen, verschieben wir dieses Thema und kümmern uns lieber um das bisher Geschehene.

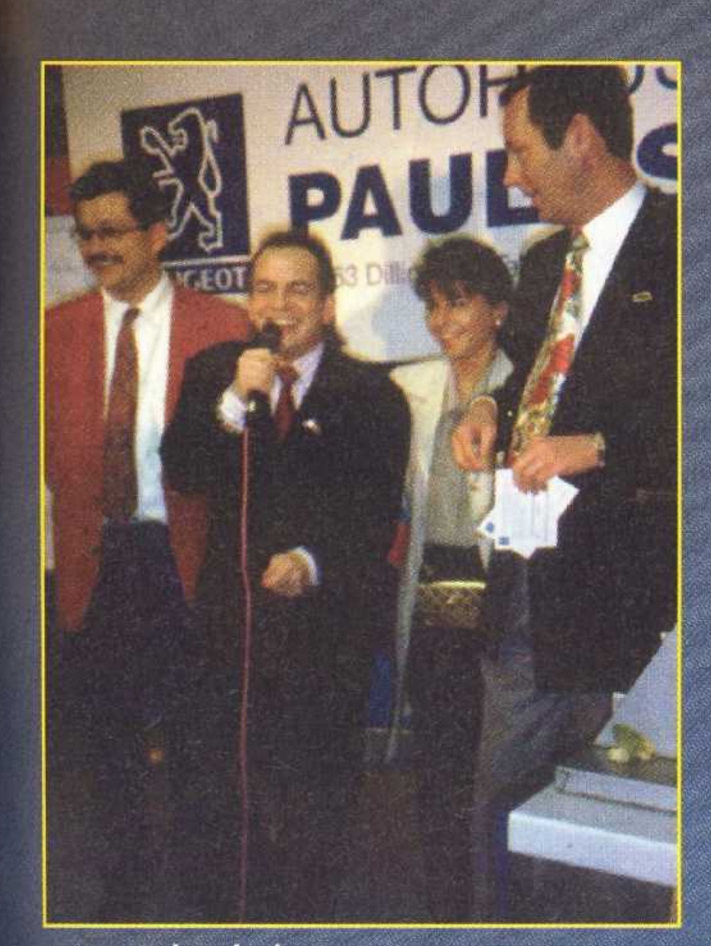
Die Eröffnungsveranstaltung war in Dillingen im Saarland und sollte eigentlich – wie alle nachfolgenden Termine auch – in einem Autohaus stattfinden. Der Zufall wollte es, daß an diesem 18. – 20. März das sogenannte "Schaufenster Dillingen" angesagt war, eine Art Messe, die in der örtlichen Tiefgarage vonstatten ging. Das hatte sowohl einen Vor- als auch einen Nach-



▲ *Zocken bis zum Zieleinlauf*

teil. Positiv war, daß sehr viele Besucher vorbeikamen, negativ indes, daß nicht jeder die ganze Zeit dablieb, denn unser Stand war ja längst nicht der einzige.

Dennoch kann man von einem Erfolg sprechen, wenn man den Freitag mal außen vor läßt. Es gab so gut wie keinen Moment, an dem nicht eines der drei Spielgeräte besetzt war. Und damit längst nicht genug: Als kleinen Bonus hatte GTI in Oberursel freundlicherweise noch zwölf Karaoke-CDs zur Verfügung gestellt (die werden wir in der nächsten ASM in der Rubrik "Ohrenpower" noch näher vorstellen), so daß den Teilnehmern zwei Möglichkeiten blieben:



▲ *Er möchte doch sooo gerne TV-Star werden...*

Entweder qualifizieren oder live singen und gleich ins Finale einsteigen. Nach anfänglichen, vergeblichen Überredungsversuchen ließen sich einige Saarländer dann doch überreden. Und dann wollte zumindest ein Herr gar nicht mehr aufhören: "Wenn ich gewußt hätte, daß das so einfach ist..."

An den Konsolen war man anderer Meinung. Hier hatten einige Spieler wirklich ihre Probleme, und so wurde in den "rennfreien Zeiten" kräftig geübt. Vor allem unsere beiden Tagessieger vom Samstag und Sonntag, Wango Panagiotu und Florian Schygulla, bereiteten sich tüchtig auf ihr Rennen vor.

Ich verrate an dieser Stelle nicht, welche Strecken und bei welchen Wetterbedingungen gefahren wird, denn alle sollen ja die gleiche Chance erhalten. Wer "Nigel Mansell's World Championship" sein eigen nennt, das ja auch auf allen anderen gängigen Rechnern und Konsolen (unter anderem Super NES) erschienen ist, kann ja vorsichtshalber mal alles durchprobieren.

## CD32 on the road

Sonntag war übrigens der besuchsreichste Tag, da machte das Ganze dann auch nochmal soviel Spaß. Als weniger schön erwies sich der Abbau: Ein gewisser Herr spielte sich am Eingang der Tiefgarage als "Verantwortlicher" auf und erlaubte niemandem, mit dem Wagen reinzufahren – der kostbare Teppich der Stadt könnte dadurch beschädigt werden. Nun schleppt Ihr mal einen Fernseher von der Größe 80 cm über eine Distanz von etwa 200 Metern (vor allem so ein Hänfling wie ich).

Ganz anders in Barsinghausen beim Autohaus Liepolt. Hier war man wirklich unter sich, keine anderen Stände – und die Besucher kamen eigens wegen der Aktion. Und es war reger Andrang nicht nur in Sachen Spiel, sondern auch hinsichtlich Karaoke. Und das über den ganzen Tag.

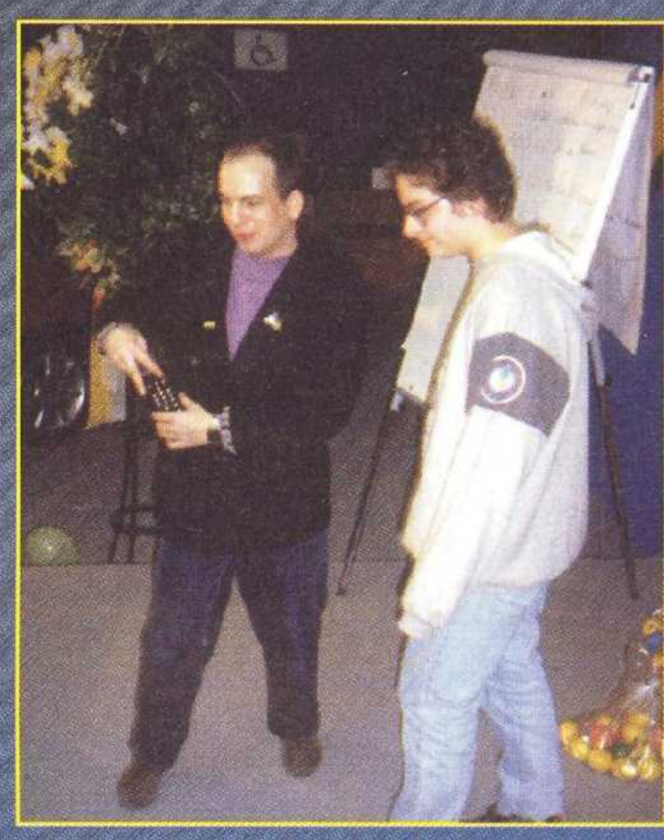
Hier noch mal die nächsten Termine:



▲ *Scharfe Kurve*

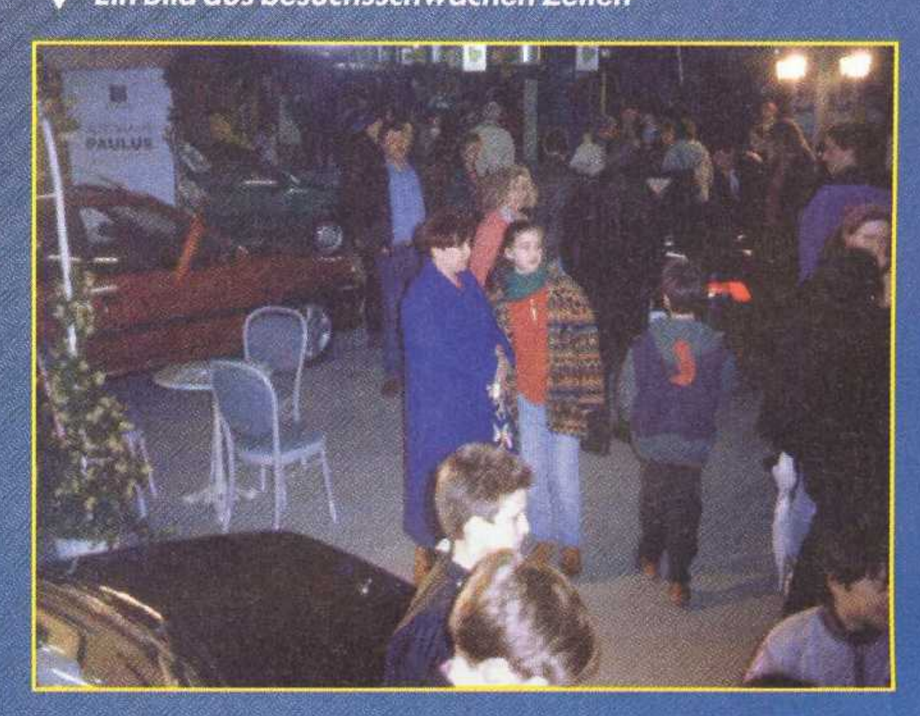
7. 5. Schwarzenberger Autozentrum, 08340 Schwarzenberg;
14. 5. Autohaus Xaver Platzer, 92318 Neumarkt/Oberpfalz;
28. 5. Autohaus König, 95632 Wunsiedel;
4. 6. Autohaus Dietrich, 76532 Baden-Baden.

Wir sehen uns!!



▲ *Wie zerlege ich eine Fernbedienung?*

▼ *Ein Bild aus besuchsschwachen Zeiten*



Mit Defcom aufs Glatteis

# Von Pucks und Bullies

**Softwarehersteller gibt es wie Sand am Meer. Und immer wieder kommen neue hinzu. Die Geschichte von DEFCOM begann schon vor drei Jahren, und jetzt steht das erste Produkt dieser Firma vor seiner Vollendung.**

Die Erwartungshaltung ist immer eine andere, wenn man die Geschäftsführer diverser Firmen besucht: Mal erwartet man einen Schlipsträger, mal einen etwas... hm... älteren Herrn, der vorher schon andere Firmen betreut hat. **Murad M'Barki** ist keines von beiden – er ist ein 26jähriger "netter Junge von nebenan", der 1991 das Label **Defcom** begründet hat und heute Geschäftsführer und Produktmanager in einem ist.

Das Büro in Recklinghausen erinnert eher an eine Junggesellenbude, was Murad damit begründet, daß er das Geld lieber in die Software als in Gebäude steckt. 21 freiberufliche Mitarbeiter aus Deutschland, Österreich, Spanien und Rußland unterstützen den gebürtigen Tunesier. Seine Spielleidenschaft entdeckte er auf Arcade-Maschinen, speziell mit *Pong* (das später auch ein Atari-Klassiker wurde).

Später zockte er alle Spielhallenhits wie *Donkey Kong, Phoenix* usw., kaufte sich einen C64 und spielte *Space Taxi* und *Uridium*. Als der Amiga auf den Markt kam, verschrieb sich Murad der Demo-Szene und programmierte mit professionellen Teams etliche Intros gegen "Cash". In dieser Zeit wuchs auch das Verlangen, hochwertige Computerspiele zu entwickeln, doch erst nach jahrelangem Sammeln von Erfahrungen konnte dieser Wunsch verwirklicht werden.

Zwei Spiele wurden an deutsche Softwarehäuser verkauft, doch "das war nichts Erwähnenswertes. Es waren ja die ersten Gehversuche". Seit 1991 arbeitet man aber an mehreren Projekten, die unter dem eigenen Label vermarktet werden sollen: drei Actionspiele für PC, eine Simulation für PC in Zusammenarbeit mit russischen Programmierern und drei Sportspiele für PC-CD-ROM, darunter **Icequake**, über das Ihr gleich noch mehr erfahrt.

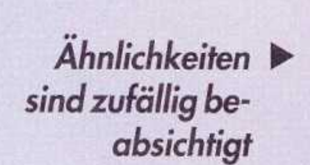
Amiga-Besitzer brauchen sich übrigens nicht vernachlässigt zu fühlen: Auch hier wird sich was tun, denn das letztgenannte Spiel wird es ebenfalls für diesen Rechner geben, wenngleich Murads Zielsetzung ganz klar in Richtung PC und CD-ROM geht. Auch Konsolen finden bei ihm Interesse, wobei er u.a. zum 3DO schielt, hier aber die Marktentwicklung abwarten möchte.

Kommen wir also auf **Icequake** zu sprechen. Mein erster Gedanke war: Schon wieder ein Eishockey-Spiel! Ja, aber was für eines! Daß ein Eishockeytrainer eng mit den Programmiern zusammen arbeitet, ist eine gute Sache. Daß es sich weder um ein Managerprogramm noch um eine Simulation handelt, ist eine andere. Uns erwartet ein Sportspiel mit wahnsinnig viel Action, bei dem es wie auf dem richtigen Eis zur Sache geht. Und dazu gibt's einen Nachrichtensprecher, der das Ganze kommentiert.

Wahlweise können ein oder zwei Spieler im Team oder gegeneinander spielen. Mehr als 36 völlig verschiedene Computergegner stehen zur Auswahl, eine Trainingsoption, um sich auf den nächsten Kampf vorzubereiten, das



▲ Die originellen Eishockeyspieler

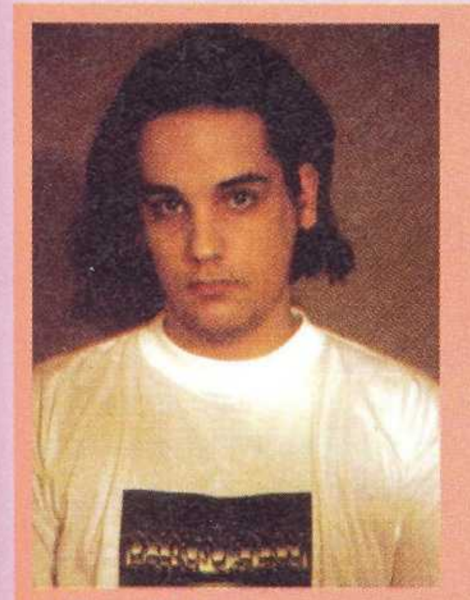


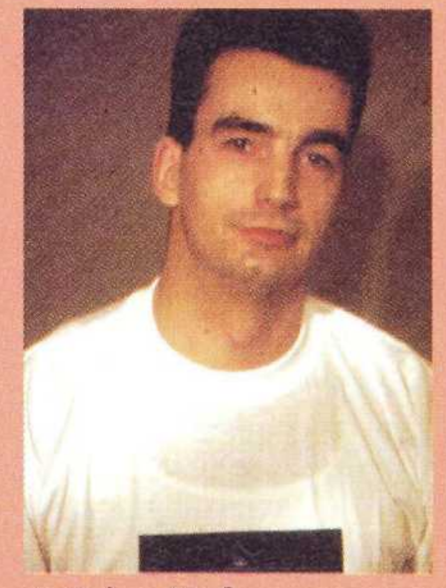


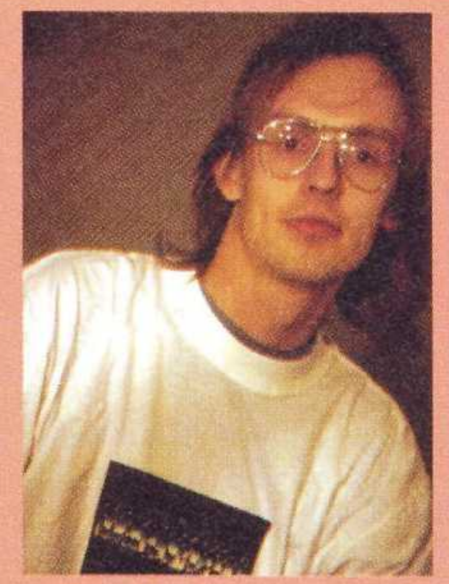


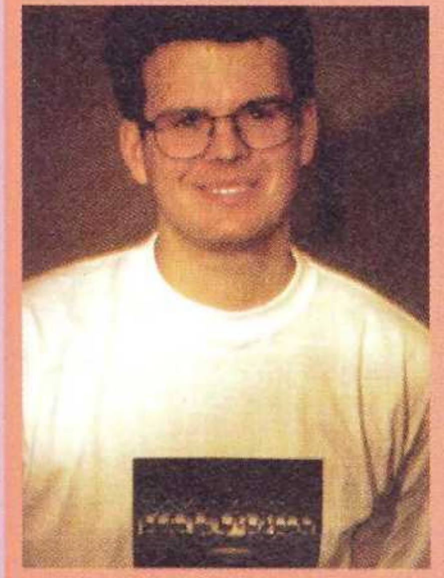



Ähnlichkeiten sind zufällig beabsichtigt ▶

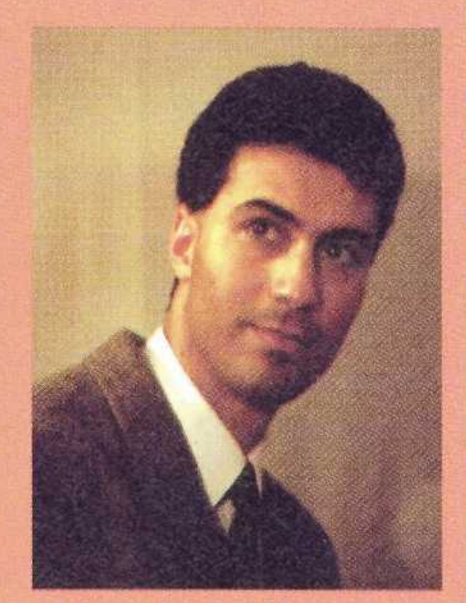

▲ Peter Dykhuizen


▲ Holger Nießen


▲ Daniel Kleine


▲ Markus Mück

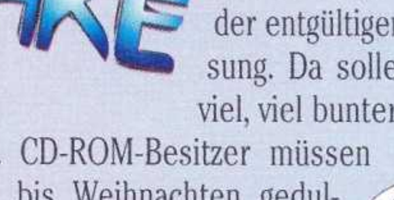

▲ Carsten Mücke


▲ Murad M'Barki

komplette Eishockeyregelwerk sowie verschiedene Modi wie WM-, Liga-, Conquest- und Freundschaftsspielmodus.

Bei der PC-CD-ROM-Version werden vor allem die Sprachausgabe und die Hallenatmosphäre auffallen: Diese und die Musik werden in einem professionellen Studio, dem Airplay Tonstudio Jost Ziegner in Castrop-Rauxel, das u.a. für zahlreiche Radiostationen tätig ist, in Audio-CD-Qualität gemischt. Klar, daß es den Soundtrack auf CD geben wird und daß zahlreiche andere Goodies wie T-Shirts, Poster und sogar Telefonkarten (!) herausgegeben werden. Die Icequake-Entwickler sollen hier einmal einzeln beim Namen genannt werden:

Carsten Mücke ist Grafiker und Konzeptgestalter. Sein Spezialgebiet sind detailreiche Objekte wie z.B. Sprites sowie deren Animation. Holger Nießen ist Amiga-Programmierer und hat unter anderem ein Monitorinformationssystem auf Amiga-Basis entwickelt. Markus Mück (PC-Programmierer) schrieb zahlreiche Artikel in Fachzeitschriften und das Buch "C-Toolbox zur Druckeransteuerung", daneben einige komplexe Textadventures. Peter Dykhuizen sorgt auf dem Amiga für die Musik. David Kleine, der für die Anleitung und die Kommentare in der Nachrichtensequenz der Icequake-CD-ROM verantwortlich zeichnet, hat Strategie-Brettspiele entwickelt – nicht zuletzt für den Eigenbedarf.




## Dino-Eishockey?

Ein paar Worte zur Grafik: Hier sorgt Horst Heberle, der per Indy-Silicon-Graphics-System die filmähnlichen Nachrichtensequenzen herstellt, für gute Optik. Nebenbei erwähnt: Auf der Indy wurden mit dem Softwarepaket Softimage 4D Creative Entertainment unter anderem die Dinos in *Jurassic Park* animiert. Dafür gab's bekanntlich den Oscar für Special Effects.

Man darf also zu recht gespannt sein. Demnächst will uns Murad besuchen und das Spiel zwecks Preview vorstellen. Wer schon jetzt Lust bekommen hat, kann per Vorbestellung für 6 DM ein spielbares Icequake-Demo und das Poster bekommen. Adresse:

DEFCOM Software
Tiroler Str. 64
45659 Recklinghausen
Tel.: 0 23 61 / 65 10 07
Fax: 0 23 61 / 65 70 61

Unter der gleichen Adresse könnt Ihr auch die Telefonkarten (3500 Stück limitierte Auflage) für je 24 DM portofrei per Vorkasse/Scheck oder plus 7 DM bei Nachnahme-Lieferung sowie das Icequake-Cover-T- oder -Sweat-Shirt (24,95 DM bzw. 29,95 DM) vorbestellen.

Übrigens: Das Spiel wird es frühestens im Herbst geben, dann zunächst als Amiga-Version. Die Bilder, die hier abgedruckt sind, entsprechen noch nicht ganz der entgültigen Fassung. Da sollen sie viel, viel bunter werden. CD-ROM-Besitzer müssen sich bis Weihnachten gedulden. Aber keine Bange, wir bleiben am Puck.




◄ Wer gegen wen?

**1993 war das große Jahr der Deutschrockband Pur. Wir haben während ihres letzten Konzerts ein wenig hinter die Kulissen geschaut. Hartmut Engler, Sänger und Texter der Gruppe, stand uns Rede und Antwort zu Themen wie Erfolgsrezept und Einsatz von Computern im Proberaum und auf der Live-Bühne.**

# Deutschrock pur



Verflixt, wo ist denn die Note nur hingerutscht, das darf doch nicht wahr sein...

Zweieinhalb Stunden volle Power auf der Bühne und eine Superstimmung im Publikum. Ein Wechselbad der Gefühle, vom Schmusesong bis zur engagierten Stellungnahme gegen Ausländerfeindlichkeit. – Pur haben 1993 abgesahnt, die LP "Seiltänzertraum" war wochenlang auf Platz 2 der Charts. Nachdem die Tour im Herbst ein voller Erfolg war, wurde kurzerhand Teil 2 der "Seiltänzertraum"-Tour gestartet.

***ASM:*** *Jetzt habt Ihr gerade ein zweieinhalbstündiges Konzert hinter Euch. Gibt es etwas Schlimmeres als danach noch ein Interview?*

**Hartmut Engler:** Ja, zwei Interviews. Also im Ernst, es gehört eben dazu, genauso wie das Autogrammeschreiben nach dem Konzert. Früher haben wir uns gefreut, jetzt wird's eben immer anstrengender. Deshalb mache ich es, wenn's geht, auch lieber vor dem Konzert.

***ASM:*** *Was war das schlimmste Interview, das Ihr bisher hattet?*

**Hartmut Engler:** Das war ein Zeitungsinterview, bei dem sehr persönliche Fragen gestellt wurden. Der Interviewer konnte mich überhaupt nicht leiden, was ich aber erst hinterher geschnallt habe. Ich habe da solche Dinge gesagt wie: "Wenn man jeden Tag auf Tour ist und Applaus bekommt, muß man aufpassen, daß man auf dem Boden bleibt. Sonst wird man jeden Tag einen kleinen Schritt mehr zum großen Arschloch." Und in dem Zeitungsartikel war dann ein Bild von mir und da stand dabei: "Hartmut Engler: Der kleine Schritt zum großen Arschloch". Und dann gab's einige Konzertkritiken von Leuten, die unsere Musik nicht mögen, die eben nicht auf Deutschrock stehen. Diese Artikel haben dann das Publikum eigentlich mehr beleidigt als uns, so nach dem Motto: Die sind doch blöd, daß die auf so was stehen.

***ASM:*** *Wenn wir gerade beim Thema Deutschrock sind: Vor acht Jahren wart Ihr Bundesrocksieger. Würdest Du Eure Musik heute noch als Rock bezeichnen?*

**Hartmut Engler:** Also, wenn wir jemals Rockmusik gemacht haben, dann beim "Seiltänzertraum". Rein vom Klang her ist die wesentlich rockiger als unsere alten Platten, weil wir die Gitarren mehr in den Vordergrund gemischt haben. Aber wir wollten nie mit Heavy-Metal-Bands konkurrieren, um uns den Titel Rockband zu verdienen, so nach dem Motto: "Bumm-Zack-Bumm-Zack, gib ihm!" Aber ich denke, so von der Einstellung her sind wir eine Rockband, das hat ja auch etwas mit einer Lebenseinstellung zu tun. Pop ist für mich ein bißchen glatter, aalt sich so ein bißchen durch alles durch. Solche Seiten gibt's bei uns natürlich auch. Vor allem, was man so im Radio hört. Aber bei dem, was wir live machen und was sich so auf den Platten findet, da gibt's auch immer einen Ausbruch in andere Regionen.

***ASM:*** *Apropos Radio. Das Album war wahnsinnig erfolgreich, aber Eure Singles kommen da vom Erfolg nie ran...*

**Hartmut Engler:** Das ist ein Phänomen, das gibt's so nur bei Pur. Wir sind die einzige Band, die von einer Platte 800.000 Stück verkauft hat, ohne je einen Top-20-Single-Hit gehabt zu haben – was ja für die Band spricht. Man benutzt die Singles, um den Leuten zu sagen: Es gibt etwas Neues, so gehet denn hin und kaufet.

***ASM:*** *Worauf führst Du das zurück?*

**Hartmut Engler:** Weil wir schon so lange spielen. Pur hat inzwischen so ein Qualitätssiegel, und die Leute sagen sich: "Die Jungs machen einfach gute Musik, ich brauch' keine zwei Hit-Singles, die mich überreden, die Platte zu kaufen." Es läuft eher so: Ich hab' einen Kumpel, der war schon mal auf 'nem Konzert, und der hat gesagt: "Kauf dir das mal, die sind Klasse." Und wenn die Platte gut ankommt, wird er sich auch die nächste ungehört kaufen. Bei mir gibt's auch ein paar Bands, da kauf' ich die Platten ungehört...

***ASM:*** *Welche sind das?*

**Hartmut Engler:** Die nächste Aerosmith sicher oder die nächste Tom Petty. Früher hab' ich mir ungehört Grönemeyer gekauft, die nächste werde ich mir aber vorher anhören.

***ASM:*** *Arbeitet Ihr schon an der nächsten LP?*

**Hartmut Engler:** Ingo hat schon ein bißchen mit der Musik angefangen, ich hab' aber noch nichts getextet. Wenn ich im Herbst anfange, habe ich sicher viel zu schreiben...

***ASM:*** *Also Ingo macht immer erst die Musik, dann kommen Deine Texte?*

**Hartmut Engler:** Manchmal kommt's auch anders, aber meist kommt er mit einer musikalischen Idee, und wir arbeiten sie dann zusammen aus.

***ASM:*** *Was ist Euch wichtiger, Texte oder Musik?*

**Hartmut Engler:** Daß es zusammenstimmt und eine Einheit bildet. Ich finde es peinlich, wenn man ein kritisches Thema wie Atomkraft aufgreift und dazu Partymusik macht. Ich hoffe, daß uns das nicht passiert.

***ASM:*** *Es gibt immer wieder Gerüchte um englische Texte...*



Hey Freunde, wie geht's Euch?

**Hartmut Engler:** Wir haben ein paar englische Texte zu den Liedern gemacht, die jetzt sehr erfolgreich waren. Und wenn wir zwischendurch Zeit haben, nehmen wir das auf und bieten es einer amerikanischen oder englischen Plattenfirma an. Vielleicht haben die dann Lust, eine Single daraus zu machen.

Es gibt hier noch ein paar Schwarze Löcher, gegen die wir etwas tun wollen. Es sind riesige regionale Unterschiede. In Kiel kommen inzwischen 10.000 in die Ostseehalle, aber unterhalb von München ist es noch nicht so toll, und in Brandenburg sind wir froh, wenn wir über tausend Leute haben.

***ASM:*** *Was glaubt Ihr, woran das liegt?*

**Hartmut Engler:** Das kann man nicht so genau sagen. Das sind alles Regionen, in denen wir noch nicht so viel live gespielt haben, also liegt's wahrscheinlich am Radio. Der Riesenhit, der uns überall bekannt macht, fehlt ja noch. Wir hecheln dem auch nicht hinterher, sondern wollen jetzt eine Platte machen, die wenigstens annähernd so gut ist wie "Seiltänzertraum", denn die war für unsere Verhältnisse sehr, sehr gut.

***ASM:*** *Glaubt Ihr, daß das Eure beste Platte bisher war?*

**Hartmut Engler:** Das glaubt man natürlich nach jeder Platte. Aber auch objektiv vom Erfolg war das unsere beste. Es gibt nur noch zwei Dinge, die uns vom Erfolg her fehlen: Beim Echo-Preis für die erfolgreichste deutsche Band waren wir ganz knapp hinter den Toten Hosen auf Platz 2, und in den LP-Charts waren wir auch auf Platz 2. Also ist da noch etwas drin.

***ASM:*** *Inzwischen also ganz weit oben. Vor ein paar Jahren habt Ihr Euch in einem Lied namens "Das Publikum ist schlau" ziemlich über erfolgreiche Bands und deren Fans lustig gemacht...*

**Hartmut Engler:** Das könnte ich heute natürlich nicht mehr singen, das wäre ja jetzt hämisch gegenüber den Leuten, die jetzt unsere Platten kaufen. Aber im Leben verändern sich eben manchmal die Blickwinkel. Es wäre ja geheuchelt, wenn wir jetzt immer noch so tun würden, als ob wir die Underdogs wären. Wir sind jetzt eine der erfolgreichsten Bands in diesem Lande und stehen auch dazu, daß wir jetzt etwas mehr Geld verdienen. Aber das verändert nicht unsere Grundeinstellung, was politische oder zwischenmenschliche Dinge angeht.

***ASM:*** *Was macht Ihr, wenn Ihr gerade keine Musik macht?*

**Hartmut Engler:** Also die meisten haben sich jetzt erst mal zweieinhalb Monate ausgeruht, das mehr oder weniger intakte Privatleben aufgemöbelt, da kann man sonst schlechte Erfahrungen machen, wenn man sich zu viel um die Band kümmert. Ingo hat viel Golf gespielt, ich hab' Aufbautraining gemacht, damit ich wieder fit bin und mich von meinem Armbruch und Kreuzbandriß erhole.

***ASM:*** *Du hat gerade das mehr oder weniger intakte Privatleben angesprochen. Letztes Jahr bist Du geschieden worden. Wie fühlt man sich, wenn man Liebeslieder singt, und die Beziehung ist zu Ende?*

**Hartmut Engler:** Erst mal ziemlich beschissen. Als ich danach "Hör' gut zu, Du bist mein Glück" gesungen hab', war das schon hart, da war ich den Tränen nahe. Aber da muß man eben an sich arbeiten. Ich kann ja nicht sagen, also Entschuldigung, aber das Lied gilt jetzt so nicht mehr. Das muß man eben uminterpretieren. Genauso, wie es der Zuhörer auf seine Freundin bezieht, muß ich es jetzt eben mit etwas Abstand auf meine Freundin beziehen.



***ASM:*** *Bei Euch im Proberaum steht ein Atari ST mit MIDI. Was macht Ihr mit dem?*

**Hartmut Engler:** Der hat ein 24-Spur-Prinzip. Wenn wir Songs üben, kann zum Beispiel der Computer das Schlagzeug übernehmen, bis alles andere klappt. Das geht auch mit Baß und mit Keyboard, nur eben nicht mit der Gitarre. Dann können einzelne Ihre Parts üben, ohne daß alle anderen da sein müssen. Damit können wir dann Demos aufnehmen, mit denen wir ins Studio gehen.

***ASM:*** *Und welche Rolle spielt der Computer im Studio?*

**Hartmut Engler:** Bei dem, was man am Ende hört, gar keine mehr. Vielleicht ganz leise im Hintergrund ein Sequenzer, aber auf der "Seiltänzertraum" auch das nicht.



▲ *Hier ist das Vögelchen, macht doch mal "Cheese": Hartmut und Andreas im Gespräch*




◀ *Pur voll in Aktion*

***ASM:*** *Ab und zu zeigt Ihr, daß Ihr auch ganz ohne elektronischen Schnickschnack, nur mit akustischen Instrumenten spielen könnt. Aber welche Rolle spielt der Computer bei den großen Konzerten Eurer Tour?*

**Hartmut Engler:** Außer bei ein paar Effekten spielt der Computer eigentlich keine Rolle.

***ASM:*** *Habt Ihr etwas mit Computerspielen am Hut?*

**Hartmut Engler:** Eine Zeitlang haben alle außer mir Game Boy gespielt, nur ich war furchtbar böse, weil keiner mehr mit mir gesprochen hat. Aber das ist vorbei, inzwischen reden wir wieder miteinander, jetzt ist eher der Videokult da, wenn wir uns alle Witze schon zehnmal erzählt haben.

***ASM:*** *Dann bleibt mir ja eigentlich nur zu sagen: Vielen Dank, daß Du Dir für uns Zeit genommen hast – und weiterhin viel Erfolg.*

## "Historisches" zu Pur

**Irgendwann vor rund eineinhalb Jahrzehnten begann die Geschichte von Pur als Schülerband im schwäbischen Bietigheim-Bissingen. Zunächst noch unter dem Namen "Crusade" tourte man mit Cover-Versionen von Rockgrößen durch amerikanische Soldatenclubs. Als "Opus" brachten die späteren "Puristen" dann auf eigene Kosten die LP "Opus", kurze Zeit später die zweite Scheibe, "Vorsicht zerbrechlich", heraus (beide inzwischen neu aufgelegt). Als dann mit dem Hit "Live is Live" eine österreichische Gruppe, die zufällig auch den Namen "Opus" trug, die Hitparaden stürmte, war die Umbenennung in Pur fällig. 1986 wurde die Band Bundesrocksieger, und endlich zeigten die Plattenfirmen Interesse. Konsequentes Ergebnis: die nächste LP, "Pur", erschien bei Intercord. Danach folgten "Wie im Film", und die Single "Funkelperlenaugen" verpaßte nur knapp eine Charts-Plazierung. "Unendlich mehr", die nächste Scheibe, schaffte dann endlich den Sprung in die Hitparade. Nun ging's immer rascher aufwärts. "Nichts ohne Grund" hieß das nächste Album, die Single "Lena" wurde auf allen Radiostationen gedudelt. Es folgten "Pur live" und das erste Mal eine Top-10-Plazierung. 1993 schließlich erlebte den bisher größten Erfolg "Seiltänzertraum" mit 800.000 verkauften Exemplaren.**

Bloodhouse

# Nordmänner im Aufwind

**Ausgerechnet aus Finnland kommt ein neues Softwareteam, das wenig auf die Pauke haut, aber im Stillen ein paar vielversprechende Projekte in petto hat. Bloodhouse heißt das Label, und die Games heißen SUPER STARDUST (Nachfolger von Stardust), UTOPOS, AGGRESSION, ALIEN WARS und BENJAMIN AND THE ALIEN INCIDENT.**

**B**loodhouse ist ein Label, das nur wenigen bekannt ist. Fünf Spieletitel für Amiga 1200, CD 32 und den PC stehen auf dem Programm – für uns keine Frage, unseren Mann in England nach Helsinki zu schicken. *Derek dela Fuente* sprach mit **Harri Tikkanenen**, Programmierer und Project Manager bei Bloodhouse.





▲ Harri Tikkanenen von Bloodhouse

*ASM: Wie lange seid Ihr jetzt auf dem Markt, und was ist Dein Job bei Bloodhouse?*

**Harri:** Bloodhouse wurde vor so ziemlich genau einem Jahr gegründet. Ich arbeite gerade an Super Stardust und mache außerdem das Projekt Management.

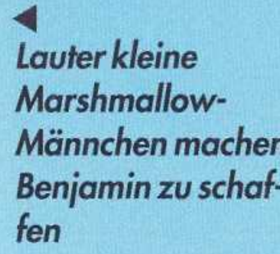
*ASM: War Stardust Euer erstes Game? Konntet Ihr Euch mit den Reviews in den europäischen Magazinen anfreunden?*

**Harri:** Stardust war unsere erste kommerzielle Veröffentlichung. Aber unser erstes großes Projekt war Real Pinball für den Amiga 500, das wir aber stoppen mußten, weil es arge Probleme mit der Grafik gab. Vielleicht hatten wir uns da übernommen. Wir wollten 4096 Farben on screen (HAM), 50 Hz Scrolling, Multiball mit drei Bällen und Acht-Kanal-Sound. Vielleicht versuchen wir das Projekt für den Amiga 1200 umzusetzen.

Mit den Stardust-Reviews waren wir im großen und ganzen zufrieden, nur ein paar Journalisten waren reichlich bösartig.

*ASM: Ihr arbeitet gerade an Super Stardust für den Amiga 1200 und das CD32. Laßt doch mal die Katze aus dem Sack, und erzählt uns etwas über die Extra-Features.*

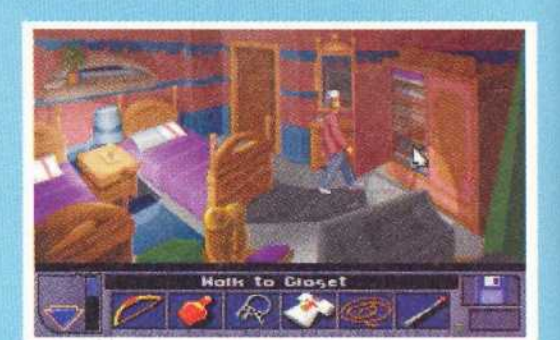




◄ Lauter kleine Marshmallow-Männchen machen Benjamin zu schaffen



▲ Kein Breitwandfilm, aber doch nahe dran: 'Benjamin'



▲ Ein gewöhnlicher Start für ein ungewöhnliches Adventure

**Harri:** Wir arbeiten mit 256 Farben on screen. Die Tunnel-Parts und Spezial-Missionen haben jetzt 48 Farben und Parallax-Scrolling. Insgesamt acht Tonspuren stehen auf dem Programm. Außerdem haben wir einen Zweispielermodus eingefügt, und alle Level sind neu designt. Die Version fürs CD32 hat 16-Bit-Musik, die Amiga-1200-Version wird auf jeden Fall auf Festplatte installierbar sein.

*ASM: Wie denkt Ihr über das CD32, war es einfach für Euch, ein Entwicklungssystem zu schießen?*

**Harri:** Na ja, Entwicklungssystem ist vielleicht ein wenig übertrieben. Alles was wir gekriegt haben, waren ein Stapel Papier und vier Disketten Emulationssoftware für das CDTV. Es ist einfach zu kriegen, aber – unter uns gesagt – ziemlich wertlos. Was aber letztendlich aus dem CD32 wird, kann man jetzt noch nicht abschätzen.

*ASM: Was denkt Ihr über die neuen Konsolen wie 3DO, Jaguar, Saturn und so weiter? Glaubt Ihr, daß Ihr auf den Zug aufspringt?*

**Harri:** Ich glaube, daß diese Maschinen interessante Hardware haben (Anm. d. Übersetzers: Nur Harley D. hat eine wirklich interessante Hardware), aber welche Konsole das Rennen macht, bleibt abzuwarten. Zur Zeit haben wir unser Auge direkt auf den Jaguar geworfen, aber auch da ist nichts definitiv.

*ASM: Was denkst Du über die finnische Szene?*

**Harri:** Finnland ist ein kleines Land, aber ich denke, daß wir eine ganze Reihe guter Programmierer und Musiker haben; nur bei den Grafikern gibt es wenige Cracks.

*ASM: Wie viele Leute arbeiten bei Bloodhouse?*

**Harri:** Insgesamt sind wir elf feste Mitarbeiter und eine ganze Reihe freier Programmierer.

*ASM: Noch mal zum CD32. Wird sich die Maschine auf dem Markt durchsetzen? Findet Ihr, daß Commodore Euch ausreichend unterstützt?*

**Harri:** Ich persönlich glaube, daß sich die Maschine halten wird. Wir stehen auf das CD32, weil wir es in- und

Die Bloodhouse-Crew ▼



▲ *'Aggression': Geniale Hintergründe*



▲ *Farbenspektakel bei 'Super Stardust'*

auswendig kennen. Man kann starke Games dafür entwickeln, nur die etwas dünne Prozessorkapazität macht es schwer, gute 3D-Games zu entwickeln. Zum Thema Unterstützung von Commodore können wir nichts sagen, weil wir keine offiziellen Entwickler sind.

***ASM:*** *Stardust hatte bereits eine ganze Latte neuer Effekte. Habt Ihr ein paar heiße Überraschungen für den Nachfolger geplant?*



▲ *Abgefahrene Grafiken bei 'Aggression'*



◀ *'Super Stardust': Achterbahn im Tunnel*

▶ *'Aggression' im Zweispielermodus*



**Harri:** Da kannst Du Deinen A.... drauf verwetten. Wir glauben, daß Du nur ein gutes Spiel rausbringen kannst, wenn es ein paar Überraschungen gibt. Ansonsten hast Du ein echtes Bore'em Up.

***ASM:*** *Ihr arbeitet ja auch für den PC. Was hältst du von den Scrolling-Routinen und dem Joystick-Handling?*

**Harri:** Die meisten Leute glauben, daß Du kein gutes Jump'n'Run oder Shoot'em Up für den PC machen kannst. Das ist alles Bullshit! Unser Adventure läuft mit butterweichem 70-Hz-Scrolling. Es ist so sechsmal schneller als Standard-Sierra-Adventures auf einem 486er. Zum Thema Joystick würde ich sagen, daß die analogen Sticks alles andere als ideal für Arcade-Games sind. Zur Not kann man aber ja immer noch die Tastatur benutzen.

***ASM:*** *Was plant Ihr für dieses Jahr?*

**Harri:** Wir wollen vier Spieletitel auf den Markt bringen, technische Einzelheiten werden aber noch nicht verraten. Die Konkurrenz liest schließlich auch Euer Heft.

***ASM:*** *Apropos Konkurrenz: Welche Spielprogramme haben Dich persönlich am meisten beeindruckt?*

**Harri:** *(Achtung: Namensveränderung wegen Indizierung...)* Tuhm von id-Software für den PC und für den Amiga Elite 2.

## Die Bloodhouse-Games

**Utopos:** Hier werden Strategie und Shoot'em Up verbunden. Die Aufgabe ist es, die bekannte Welt zu erobern (sechs Galaxien mit 20 Sternensystemen). Zu Beginn hat man dafür nur eine Handvoll Schiffe, aber keine Bevölkerung oder Armee, um die Planeten (ein paar Hundert) zu erobern. Im Arcade-Teil wird's dann richtig bunt: In Echtzeit berechnete, fraktale Hintergrundbilder, 256 Farben mit Raytracing-Objekten. Zudem steht ein Split Screen für den Zweispielermodus zur Verfügung. Diplomatie, Action, Wirtschaftswachstum, Allianzen und so weiter gehören natürlich dazu.

**Benjamin and the Alien Incident:** Das erste Adventure von Bloodhouse. Eine eigene Benutzeroberfläche macht das Game zum interaktiven Spielfilm. Die Story: Held Benjamin wird Zeuge, wie sein Onkel eine Maschine startet, mit der man durch Zeit und Raum reisen kann. Kaum aktiviert, gibt's natürlich die erste Panne. Ein Objekt wird aus einem Paralleluniversum auf die Erde transferiert. Sofort tritt der Bösewicht Jackpot auf den Plan und macht sich auf die Suche nach dem Objekt. Keine Frage: Benjamin will Jackpot stoppen. Und da beginnt das Adventure für den Spieler. Interessante Features sind Lichtschatten in Echtzeit und Zoomfunktionen – ebenfalls in Echtzeit.

**Aggression:** Ein horizontales Shoot' em Up. 95 Prozent sind Raytracing-Grafiken mit 512 Farben on screen. Das Game spielt um das Jahr 2437, und es soll mächtig geballert werden können (Anm. d. Übersetzers: Mehr wollte uns Bloodhouse noch nicht verraten).

**Alien Wars:** Dieses Game geht in Richtung Spielhallen-Baller-Action mit 100 Prozent computergenerierten Grafiken.

**Super Stardust:** Das ist das wichtigste Projekt von Bloodhouse. Kommentar von Harri: "Ein Schritt vorwärts für die Ausnutzung der Amiga-Kapazitäten in Sachen Sprites und Grafiken."

*Hier gibt's explosive Action* ▼





## Messe-Splitter



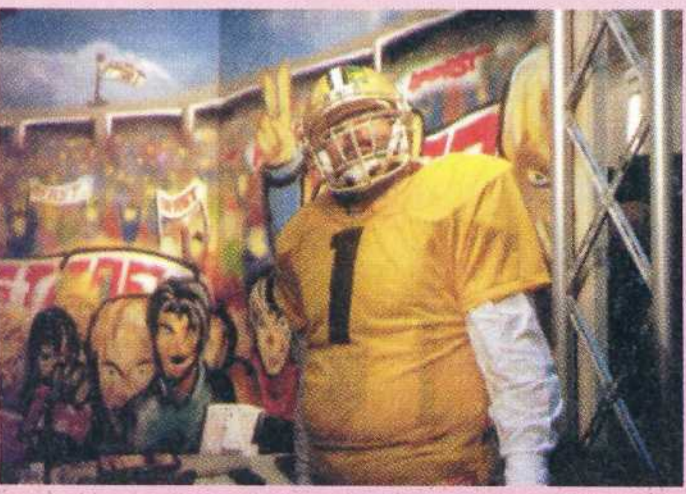

**Jedes Jahr bricht mit dem beginnenden Frühling aufs neue die CeBIT über Hannover herein: die wichtigste deutsche Messe für Datenverarbeitung und Telekommunikation. Nicht nur für industriell interessierte EDV-Yuppies, sondern auch für "Daddelprofis" wie uns gibt es dort Interessantes zu sehen.**

Besucherrekorde ist man in puncto CeBIT seit Jahren gewöhnt: rund 675000 Leute waren es diesmal im Lauf der 8 Messetage. Noch ein paar Zahlen? 5850 Aussteller aus insgesamt 54 Ländern, rund 308.000 Quadratmeter Ausstellungsfläche in 22 Hallen, mindestens 3 mm durchgelatschte Sohlen bei jedem von uns nach ein paar intensiven Tagen CeBIT.

In Halle 8 blinzelt eine Pappmaid durch die Menge, die ganz eindeutig nach Computerspiel aussieht: Aha, Media Vision präsentiert hier sein "Critical Path" zum Probespielen auf einigen



▲ Macrotrons Cheerleaders



▲ "Erkennt Ihr ihn wieder?

Test-PCs. Die beiden Hot-Pants-bewehrten Mädels gleich daneben sind nicht aus Pappe, machen optisch aber noch entschieden mehr her. Sie sollen auf die Multimedia-Terminals aufpassen und betreuen nebenher die Standbar, Abwaschen inbegriffen. Ah ja. Interaktive Spielfilme liegen im Trend. Die Firma bhv zeigt einen Trailer für ihr neues Krimispiel "Inspektor Zebok". Am Stand begegnen wir dann dem Inspektor höchstpersönlich: Der Münchner Schauspieler Reinhold Wiechmann, der eigentlich auf völlig nichtdigitalen Theaterbühnen zuhause ist, hat sich auf das ungewöhnliche Dreh-Erlebnis für die bhv-CD eingelassen und ist von dem neuen Medium begeistert. Wir hoffen, Euch im Rahmen einer Review demnächst mehr über "Inspektor Zebok" erzählen zu können.

### CD32 ruft Amiga!

Am Commodore-Stand mit seinen vielen Unterausstellern dreht sich fast alles um Amiga-Anwendungen – und natürlich ums CD 32. Die Firma Eureka stellt einen Prototyp ihres "Communicators" vor, der es ermöglicht, das CD32 und einen beliebigen Amiga-Computer miteinander zu koppeln. Eine MIDI-Schnittstelle ist eingebaut.

Selten ist eine CeBIT so "musikalisch" gewesen wie diese. Im Zuge des Multimedia-Booms bietet jeder dritte Stand mindestens eine Soundkarte an und führt deren Fähigkeiten lautstark vor. Wave-Table-Synthese heißt das Stichwort: Immer mehr PC-Soundkarten verwenden gespeicherte Samples als "Instrumente" – bei der Klangqualität gibt es allerdings starke Unterschiede. Wir hoffen, demnächst mal einige der interessanteren Karten in der ASM näher vorstellen zu können.

Auch der Tronic-Verlag hat einen Stand, und zwar in Halle 5. Neben der ASM gibt es eine Überraschung: Die Erstausgabe der Inside Multimedia mit CD. Nur wenige Stände weiter begeistert die Firma Macrotron vor allem die Herren der Schöpfung mit Tanzeinlagen ihrer miniberockten Cheerleader-Truppe. Überhaupt: Aufmerksamkeit wecken ist angesagt. Die Firma Fast stellt Video-Lösungen für PC her. Ein bulliger American-Football-Spieler von einer Kölner Mannschaft zieht am Stand die Blicke auf sich. Ausgewählte Zuschauer dürfen sich Helm und Brustharnisch überstülpen und auch mal einen Wurf versuchen. Wer Glück hat, gewinnt Preise. Peter wird vom Moderator auf die Bühne gerufen – weil er so eine auffällige Star-Trek-Krawatte trägt. Selber schuld!



▲ Zittergesang live: Jeder darf mitmachen. Text und Instrumentalbegleitung liefert das Programm "Soft Karaoke"



▲ Herr Inspektor persönlich: Reinhold Wiechmann mit Simone Viethen von bhv



▲ Huch, da fotografiert uns einer beim Abwaschen!



▲ Dreimal "Microcosm" zum Testen am Commodore-Stand: auf PC, CD32 und Sega Mega CD

An allen Ecken kann man serienreife Lösungen für MPEG-Videokompression bewundern. Philips präsentiert das FMV-Modul mit taufrisch synchronisierten Film-CDs auf dem CD-i. In Halle 7 zeigt Commodore Entsprechendes auf CD32. Sigma stellt mit der "Reel Magic Lite" eine neue Niedrigpreis-MPEG-Karte für PCs vor – anders als die "große" Reel-Magic-Karte bringt sie keine eigene Soundkartentechnologie mit, sondern beschränkt sich auf das, was man zum Abspielen von MPEG-Videos braucht.

### Der Wunder-Cruncher

Kaum hat sich MPEG so richtig auf allen Systemen durchgesetzt, scheint es auch schon wieder überholt zu sein: Ziemlich versteckt in einer Nische am US-Gemeinschaftsstand präsentierte Iterated Systems ein revolutionäres Kompressionsverfahren. Mit fraktalen Funktionen eignet sich das System am besten zur Grafikkomprimierung. Die Software "weiß" sozusagen, wie ein Baum oder ein Gesicht im großen und ganzen aussieht und speichert nur die Änderungen ab, in denen sich die zu komprimierende Grafik von der Grundbibliothek unterscheidet. Das spart 'ne Menge Platz, und man bringt locker 100 HiRes-HiColor Bilder auf einer HD-Diskette unter. Mehr noch, die Bilder gewinnen an Schärfe, und man kann sich Blade-Runner-mäßig in die Grafiken reinzoomen, ohne daß irgendwas verpixelt. Das Ganze funktioniert ohne Zusatzhardware und klappt auch mit Videos. Hier ist von zwei Stunden Full-Screen-Video auf einer CD die Rede. Kein Wunder, daß sich die Spieleindustrie brennend für das neue Verfahren interessiert...

Neben immer wieder neuen technischen Spitzendaten geraten neuerdings auch Themen wie Umweltverträglichkeit und Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit in den Blickpunkt des Interesses, wenn es um Computerhardware geht. Das Konzept des "Green PC" mit emissionsarmen und energiesparenden Komponenten ist an vielen Ständen ein wichtiges Thema.

Uns brummt der Schädel, als wir nach den turbulenten Messetagen wieder ins verträumte Eschwege zurückkehren. Bis zum 8. März 1995 müssen wir uns unbedingt neue Schuhe besorgen – dann beginnt nämlich die nächste CeBIT.



Spielwarenmesse: Kurioses und Interessantes am Rande

# Nürnberger Nachlese

**Es war einmal im Jahre 1994 eine Internationale Spielwarenmesse zu Nürnberg. Und dann war da eine ASM, genauer gesagt die Ausgabe 4/94. Die berichtete in ihren News ganz hyperaktuell über das, was man auf dieser Messe zum Thema Videospiele finden konnte. Als die Aufregung erst mal vorbei war, merkten weise Männer, daß dem rasenden Messereporter doch so einige hübsche und komische Sachen am Wegesrand entgangen waren. Diese Sachen schienen es wert zu sein, daß man noch einmal in aller Ruhe über sie berichtete. Und so laden wir Euch jetzt zu einem "zweiten Blick" auf die Nürnberger Messe ein und präsentieren Euch einige Kuriositäten abseits des Videospielebereichs.**

◄ *Er macht weniger Dreck als sein biologisches Vorbild...*

Knapp 60.000 Besucher, rund 2500 Aussteller: Es war wieder einmal alles größer, besser, voller als je zuvor. Aber das wißt Ihr ja schon. Nur wenige Wochen nach Weihnachten bekamen wir die Gelegenheit, schon wieder von "White Christmas" zu träumen, und wenn das romantische Feeling sich nicht so schnell einstellen wollte, dann konnte man als Einkäufer gleich praktische weiße Tannenbäume fürs Lager ordern. Kitsch as Kitsch can. Keine Scheußlichkeit, die sich nicht in die Zweige hängen lassen würde.

## Vom Weihnachtsschmuck bis "Slimy" und "Kotzi"

Daß bei den Puppen jetzt der Mikro-Chip groß im Kommen ist, wollte uns irgendwie nicht so recht begeistern; wir warten immer noch auf die erste Puppe, die den gefütterten Spinat auch später wieder hinten rausläßt.




◄ *"Slimy, dein Quabbelfreund": Das neonfarbene Glibberzeug eignet sich großartig dazu, das Monitorgehäuse Eures Lieblingsfeindes zu verzieren...*

Wer glaubte, den Herstellern — speziell denjenigen aus dem fernen Osten — müßten doch langsam die Ideen ausgehen, der fand sich getäuscht. Und mancher scherz- und kommerzmüde Einkäufer mag sich tatsächlich versucht gefühlt haben, den strahlend präsentierten, wunderbaren Kotzteppich "Kotzi" mit befreiender Wirkung aufzusuchen. "Kotzi" sieht aus wie echt und erhöht seine Wirkung noch durch Anfeuchten! Eine nähere Beschreibung dieses Wunders der Kunststoffindustrie sparen wir uns hier ebenso wie ein Foto — aus Gründen der Wahrung feiner abendländischer Kultur.

## Endlich: Gesellschaftsspiele!

Richtig wohl fühlten wir uns dann in "unserer" Halle M, die beim kurzen Messebericht in ASM 4/94 sozusagen unter den Tisch gefallen ist. Hier waren alle Brett- und Kartenspielhersteller vereint. Trotz des hohen Besucherandrangs herrschte gedämpfte Stimmung vor. Symptomatisch der Versprecher auf der Pressekonferenz eines Spieleherstellers, als "Rezessionsmuster" anstelle der erwarteten "Rezensionsmuster" angefordert werden durften. Die wirtschaftliche Misere spukte durch die Köpfe. Die fetten Jahre der Branche sind vorbei, eben 2 bis 3% Zuwachs wurden für das abgelaufene Jahr 1993 gemeldet.

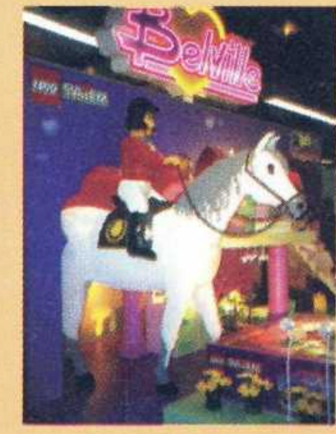
▲ *Sie sind wieder da! Geniale Comic-Figuren sterben einfach nie...*

Bei vielen großen Spieleverlagen und Spielzeugherstellern wird wieder auf Nummer Sicher gesetzt: Es war noch nie ein Fehler, sich an erfolgreiche Film- oder Fernsehmotive dranzuhängen, egal ob das Produkt **Aladdin** oder **Raumschiff Enterprise** heißt. Ist die Fernsehserie bereits auf der Raumstation "Deep Space Nine" angekommen, so ist im Spielzeugbereich noch "The Next Generation" angesagt. Bandai Huki präsentierte dazu fast alle Modelle, die das Kinderherz begehrt. MBs Enterprise-Adaption (siehe die Rubrik "Highlights" dieser ASM) ist neben dem im vergangenen Jahr erschienenen Titel **Atmosfear** das zweite aktuelle Video-Brettspiel. Und die nächsten Titel warten bereits: Gibson Games präsentierte am britischen Gemeinschaftsstand **Sherlock Holmes 221 Baker Street**. Videobegeisterte Amateurdetektive dürfen sich schon auf einen ASM-Bericht darüber freuen.



▲ *Ein bißchen Gesichtsverschönerung gefällig?*

Und noch etwas richtig Neues haben wir zu berichten: Es gibt jetzt auch Fantasy-Spiele für Mädchen! Und damit nicht einer den ganzen Kuchen bekommt, hatten gleich zwei Verlage dieselbe Idee. Scheinbar auch den gleichen Grafiker und Designer, sieht man sich die beiden Spiele genauer an. Der nähere Blick auf **Das weiße Einhorn** war zudem nicht ganz ungefährlich: Soviel Süßliches ist nur schwer zu ertragen. Spätestens bei MBs **Arcturs Königreich**, bei dem nicht ein Einhorn, sondern im Gegenteil mit Hilfe des Einhorns der Prinz befreit werden muß, wurde klar, daß die Zielgruppenforscher hier wohl auch vor den plumpsten Junge/Mädchen-Klischees nicht zurückgeschreckt sind. Ob "Fantasy für Mädchen" heute nicht auch ganz anders aussehen könnte, meine Herren?



► *Das Lego-Pferd in Lebensgröße, ganz aus Lego-Steinen: Ob wirklich alle Mädchen für Pferde schwärmen?*

Doch jetzt genug geunkt. Beim Verlag Hans-im-Glück haben wir unseren persönlichen Geheimtip für das Spiel des Jahres 1994 gefunden: **Manhattan**, ein taktisches Bauspiel von Andreas Seyfarth. Mehr darüber und über die anderen brettspielemäßigen Sahnestückchen der Messe findet Ihr, liebe ASM-Leser, jeden Monat in unserer Rubrik "Hand und Kopf". So long, und — bis bald mal wieder, Nürnberg! ■

*Rainer Scheer/Martin Wehnert/sz*



# HAND & KOPF

Die ersten Hürden sind genommen: Wir sind voll im Wahljahr drin. Niedersachsen hat gewählt, auch die Schleswig-Holsteinischen Kommunen haben ihre neuen Volksvertreter für die nächsten paar Jahre. Alles redet von Wahl (wir auch!), keiner von den Walen, und die hätten es nötiger. Fast verdrängt wird aber auch, daß das "Superwahljahr" auch ein Supersportjahr ist. Lillehammer ist bereits gelaufen, und schon geht es weiter: Die Fußballer kämpfen um die Weltmeisterschaft. Grund genug, schon mal den Trainingsanzug anzuziehen, die Mattscheibe zu putzen, die Füße hochzulegen, das Bier aufzumachen und den Jungs ein aufmunterndes "Bewegt Euch!" zuzurufen. Auch bei den "bildschirmlosen" Spielen mögen wir's diesen Monat sportlich.

# A Day at the Races

Ein bißchen Sport kann uns nicht schaden. Damit die vom ewigen Vor-dem-Rechner-Hocken verspannte Nackenmuskulatur mal etwas gelockert wird, soll es bei "Hand und Kopf" in dieser und der nächsten Ausgabe sportlich rund gehen.

Zunächst reicht lockere Sportbekleidung. Hauteng muß es nicht gerade sein – ist auch völlig unpraktisch (außer für den Zuschauer, wenn es um attraktive Sportlerinnen geht – nein, au! Nicht hauen! Ich hör' ja schon auf...). Doch die Schuhe mit den Spikes für die Aschenbahn sollten schon geschnürt werden; ein bißchen Ehrgeiz, bitte! Alles klar? Der Starter hebt die Pistole. Peng! Start frei für ein **Crazy Race**.

**CRAZY RACE**

**ca. 40 DM**, von: **Michael Gewalt**, für: **3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **F.X. Schmid**, 83209 Prien/Chiemsee.

Michael Gewalt – der Name ist hier nicht Programm – hat sich das Spiel ausgedacht. Erst mal wird eine Karte gezogen, damit man die Zielvorgabe kennt. Das ist wichtig, denn hier sind die Läufer gefragt, von denen die Moderatoren am Schluß immer sagen, sie seien ein "taktisch kluges Rennen" gelaufen, sie haben sich also ihre Kraft gut eingeteilt.

Unbedachtes Vorpreschen führt zwar vorwärts, aber in den seltensten Fällen auch zum Sieg. Vielmehr ist nach den drei Etappen des Spiels die Plazierung wichtig. Wer es schafft, in den einzelnen Stationen diejenigen Positionen zu erreichen, die von der eigenen Wettkarte vorgegeben werden, wird am Ende die Nase vorn haben.

Die beiden Würfel locker in der Hand geschwenkt, und ab dafür. Vier Felder zählt eine Streckeneinheit, und damit nicht alles Glück ist, was hier abgeht, verfügt jeder Spieler noch über Aktionskarten, die kleine "Nettigkeiten" für die Mitspieler bereithalten. Vor allem lassen sich auf diese Weise Streckenkarten ins Spiel bringen, die – je nach Rennsituation – die Distanz der vier Felder pro Streckeneinheit auf sieben erweitern oder sogar auf null verkürzen können. Die Karten manipulieren also die Streckenlänge. "Crazy Race" ist ein wirklich rundes Familienspiel. Würfelglück, witzige Atmosphäre, etwas taktische Einflußnahme und viel Spaß – die Mischung stimmt. Zwar läßt sich der Mitspieler ärgern, aber doch nicht so massiv, daß er gleich die Laufschuhe vor lauter Wut an den Nagel hängen wird. Locker soll es zugehen; die Verbissenheit mancher sportlichen Auseinandersetzung darf getrost außen vor bleiben.

Wem das nicht reicht – Plazierung hin, Erfolg her –, der sollte sich im Stadion einfinden, in dem das **Dragons' Derby** läuft. Ein Drachenrennen, mal was anderes – warum nicht? Pferde und Hunde werden ja auch allmählich langweilig. An der Rennbahn geht es dann auch gleich zur Sache, sprich ans Portemonnaie. Es gilt, in einem Feld von fünf startenden Drachen die ersten drei Plätze richtig zu tippen.

Erreicht ein Drache das Ziel, ist schonungslose Offenheit gefragt. Hat man auf die richtige Farbe getippt, bleibt man weiter im Spiel und hat nun die Chance, auch etwas zu verdienen. War bereits der erste Tip falsch, verabschiedet sich der Wetteinsatz an dieser Stelle. Nur wer nicht aus der Runde aussteigt, nachdem der zweite Drache das Ziel erreicht

*Mal Zickzack, mal 'ne kleine Abkürzung, und alles vom heimischen Sofa aus: "Crazy Race" ist das ideale Spiel für fußfaule Wettläufer* ▼






▲ *Ein halbkreisförmiger Rennplatz, fünf Pappdrachen, jede Menge Spielzaster, eine ungewöhnliche Verpackung und ein gut durchdachtes Spielprinzip: "Dragons' Derby" ist für Brettspiel-Freunde nicht die übelste Geschenkidee*

hat, kann hier wirklich Geld verdienen: Der Wetteinsatz verdreifacht sich.

"Dragons' Derby" von Heinz Meister fällt zunächst rein äußerlich auf: Da ist eine fast quadratische Schachtel, an der eine Ecke fehlt. Ecke ist eben out. Dann springen die witzigen Illustrationen von Marino Degano ins Auge, der neben Mordillo und Loup eine der Stützen des Heye-Cartoon-Programms ist. Die Atmosphäre ist ungezwungen locker.

Die fünf verschiedenfarbigen Drachen bewegen sich immer dann, wenn

**DRAGONS' DERBY**

**ca. 40 DM**, von: **Heinz Meister**, für: **3 oder 4 Spieler ab 14 Jahren**, Hersteller: **Heye Verlag**, 82008 Unterhaching, Vertrieb: **Jumbo Spiele**, 58849 Herscheid.

einer der drei oder vier Mitspieler eine Karte in der entsprechenden Farbe ausspielt. Sechs Karten sind für jeden Drachen im Spiel. Ist die jeweils letzte Karte gespielt, darf nicht nur der Drache die Arme hochreißen. Da man immer nur vier Karten auf der Hand hat und die übrigen immer wieder nachgezogen werden, ist die taktische Einteilung des Rennens eine echte Herausforderung. "Dragons' Derby" erhebt aber gar nicht den Anspruch auf verbissene Strategieplanungen. Es soll kurzweilige Unterhaltung bieten, ist allemal ein originelles Geschenk und kombiniert einen guten Degano mit einer stimmigen Spielidee.

Jetzt ist aber genug mit dem Streß. Erst selber gerannt, dann das ganze Geld verwettet: Da hat man eine kleine Pause verdient. Ah, dort drüben, im Auto: eine Sitzgelegenheit! Verdammt eng ist das ja hier! Aber egal, der durch den Sport strapazierte Körper braucht auch mal eine Rast. Doch was ist das? Der Wagen vibriert. Und nicht nur dieser. Hört Ihr auch das Dröhnen der Boliden? Au Backe, jetzt senkt der Typ da vorne auch noch die Flagge...

Und schon sind wir mitten im Rennzirkus der Profis. Formel 1 ist angesagt, Nicht weniger als acht verschiedene Kurse stehen zur Verfügung, und es gilt, Michael Schumacher nachzueifern. Jeder Mitspieler verfügt natürlich über einen Rennwagen und über Karten, mit denen dieser Wagen vorangebracht werden soll. Drei davon stehen jeweils zur Auswahl. Ist eine Karte ausgespielt, wird nachgezogen.

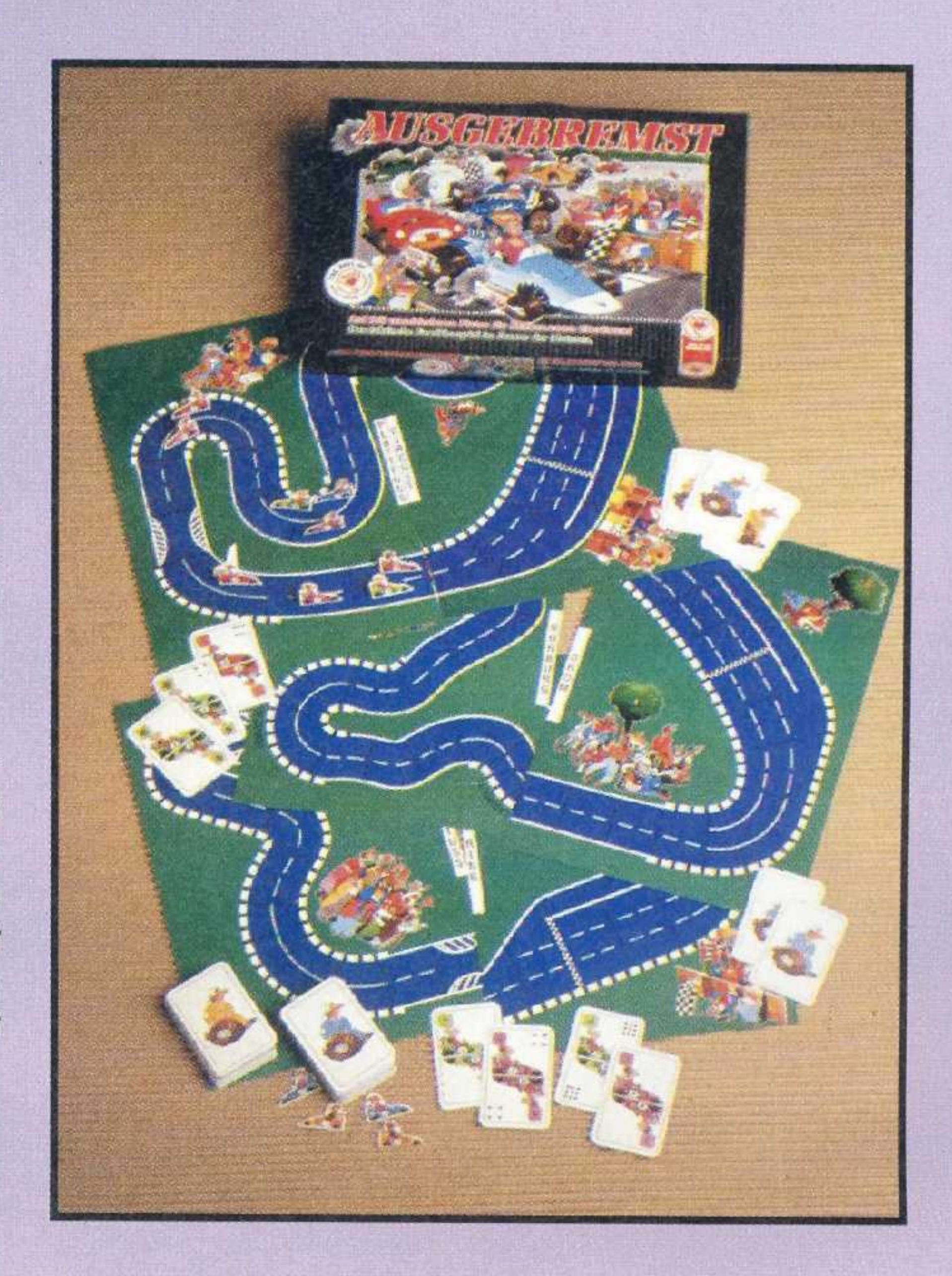
Die Summe der Punkte auf den Karten ist für jeden Spieler gleich. Wann aber die begehrten 6er-Werte kommen – oder die kleinen Zahlen, um die Konkurrenz auszubremsen –, weiß man bei Rennantritt noch nicht. Ideallinie ist ohnehin gefragt, denn die Punktezuteilung ist so gestaltet, daß man nicht zu oft den weiten Weg durch die Kurve nehmen darf, will man nicht riskieren, kurz vor der Ziellinie kläglich liegenzubleiben.

**AUSGEBREMST**

**ca. 60 DM**, von: **Wolfgang Riedesser**, für: **3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **ASS**, 70771 Leinfelden.

**Ausgebremst** heißt das Spiel, das die Firma ASS in ihrer neuen Reihe der "Best of..."-Spiele veröffentlicht. Das soll also das "Best of Wolfgang Riedesser" sein. Zwar kann man dem Verlag vorwerfen, daß er mal wieder "bloß" eine Neuauflage gebracht hat (das Spiel gab es unter dem Titel *Ave Caesar* bereits bei Ravensburger). Das Material ist auch nicht schöner geworden. Aaaaaaber – die Rennstrecken präsentieren sich jetzt variabler und übersichtlicher. Mit den acht Kursen lassen sich ganze Meisterschaften ausfahren. "Ausgebremst" versucht sicher keine vorbildgetreue Rennsportsimulation zu sein. Es ist aber ein gelungenes Spiel, das für viele spannende Runden im Freundes- oder Familienkreis sorgen kann. Also: Motor gestartet, Flagge gesenkt – der Nürburgring wartet. ■

*Rainer Scheer/sz*




▶ *Wer schon immer mal rücksichtslos autofahren wollte, ohne anschließend Diskussionen mit grünen Männchen führen zu müssen, findet bei "Ausgebremst" die langerwartete Gelegenheit*

# Baller Dir einen!

**Nachdem wir in unserer Reihe höchst einfallsreicher Vorworte schon über so wundersame Ausdrücke wie "Wolf-Gang" oder "Aufmacher" gesprochen haben, kommen wir heute zu dem Wörtchen "Ballern". Jeder Spielefreak wird dahinter natürlich ein Action-Game vermuten, und wenn man das Bild von TURRICAN II für den PC sieht, freut man sich natürlich doppelt auf das Teil. Andere verstehen unter "Ballern", daß man sich einen hinter die Binde gießt (was besonders beim "Blinde-Kuh-spielen" einen tollen Effekt ergibt). Natürlich "ballern" auch jene 22 Herren bei des Deutschen liebstem Sport sehr gerne – mal mehr, mal weniger gezielt. Schließlich gibt es noch die verbale Ballerei des Herrn Hornung; kurz: Verballhornung. Völlig egal, wie man es anstellt: Ballern ist schön, macht einen Heidenspaß (nicht nur in der Lüneburger), und man fühlt sich rundum sicher und sauber. Apropos: Ich habe das Gefühl, beim nächsten Mal werden es wieder mehr Konvertierungen sein, sonst kriegt mein Chefred. eine geballert, hehe.**
**Euer Klaus**


| Inhalt | Seite |
|---|---|
| News | 118 |
| Spaceward Ho! (Amiga) | 119 |
| D/Generation (PC-Windows) | 119 |
| Liberation (Amiga) | 119 |

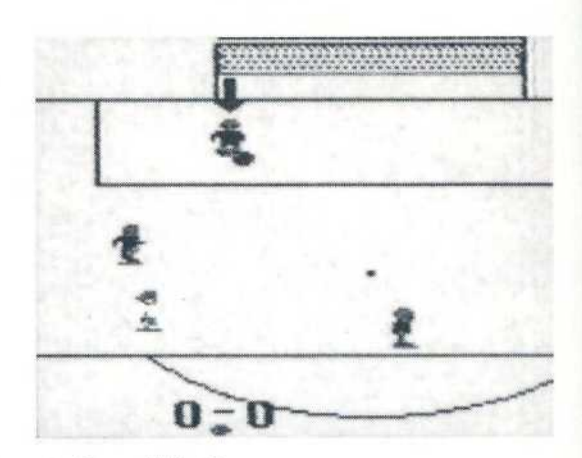

# Replay News

Was PC-Besitzern recht, ist Amiganern billig: **Gunship 2000** von **Microprose** ist nun auch auf Commodores 1200er zu haben. Umgekehrt geht es natürlich auch: Vom Amiga auf den PC konvertiert wurde jüngst der **Software Manager** von **Software 2000**.

Schon länger angekündigt und nun endlich in der Endproduktionsphase ist **Turrican II** für PC. **Rainbow Arts/Softgold** schickte uns flugs eine Slide-Show, und wenn das, was wir auf dem Bild sehen, genauso schnell wie bunt ist, dann dürfte ein neuer PC-Actionstar geboren sein.

▲ *Turrican II*

Witzig, weil jetzt im Taschenformat, ist **Sensible Soccer European Champions** von **Sony Imagesoft**. Habt Ihr es erraten? Ja, genau... dieses Megateil gibt es jetzt auch für den Game Boy! Na ja, so kurz vor der Weltmeisterschaft kommt uns das natürlich wie gerufen.



▲ *Sensible Soccer*

**James Bond 007 – The Duel**, das vor gut einem Jahr von **Domark** für das Mega Drive veröffentlicht wurde, ist mittlerweile auch für das Game Gear zu haben, übrigens wesentlich später als seinerzeit angekündigt.

▲ *James Bond 007 – The Duel*

Und dann wäre da noch der Fall **Landstalker**, jenes Adventure von **Sega**, das bereits Anfang letzten Jahres einen Testlauf auf dem Mega Drive vollbrachte, inzwischen aber mordsaufgepeppt wurde und daher eigentlich nicht als Konvertierung durchgehen dürfte. Erwähnt haben möchte ich das Game aber trotzdem. Und tschüs!

# (Amiga)

**ca. 80 DM**, Test in: **ASM 4/93** (PC), Hersteller: **Rainbow Arts/New World Computing**, Muster von: **Softgold**.

# Spaceward Ho!

**Nun darf auch auf dem Amiga nach Herzenslust der Weltraum erobert werden. Das Spiel um Weltraum-Cowboys und Sternenkämpfer bekommt nach langer Zeit endlich eine würdige Umsetzung.**

Am Anfang war der Urknall. Zumindest bei **Spaceward Ho!**. Bei diesem Strategie-Game geht es um die Eroberung und Besiedlung einer Galaxis durch Handel und Kampf.

Das Original kam vor gut einem Jahr für den PC unter Windows heraus und machte sich dort vor allem deswegen beliebt, weil man es im Netzwerk spielen kann. Das gleiche Prinzip gibt's nun auch für den Amiga – die Entwickler dieses Spiels gehören damit zu den wenigen, die gemerkt haben, daß Amiga-Rechner sehr wohl auch vernetzt werden können. Das Spiel selbst ist vollständig an die PC-Fassung angelehnt. Zuerst erzeugt man durch einige Einstellungen eine Galaxis, deren Sterne später zur Besiedlung oder zum Handel freigegeben werden. Im Netzwerk können bis zu 20 Spieler teilnehmen, dabei sind auch Allianzen zwischen verschiedenen Spielern möglich. Das Spiel selbst enthält eine Menge an schrägem Humor, das Ganze wirkt wie eine Westernverfilmung. Zum Beispiel werden die eigenen Systeme mit einem Cowboyhut versehen; das dient zur Unterscheidung.



◀ *Der Kreislauf des Lebens: Galaxy bauen, Galaxy erobern...*

▶ *...eins auf die Mütze bekommen und untergehen*

Spaceward Ho! ist ein reines Strategiespiel. Man muß vor allem erreichen, daß das eigene System über genug Ressourcen verfügt. Militärische Objekte wie Kampfraumer spielen allerdings ebenfalls eine nicht unerhebliche Rolle. Sieger ist, wer den größten Teil der Galaxis beherrscht. Das Spiel arbeitet mit allen bekannten Netzwerkkarten für Amiga-Rechner zusammen.

Die Grafik wirkt ein wenig einfach, allerdings wurde das ganze Programm voll systemkonform programmiert. Die einzelnen Handlungsebenen werden in Fenstern dargestellt, das Spiel selbst läßt sich fast ausschließlich mit der Maus steuern.

**Urteil: 10** – GUT

# D/GENERATION

VIRTUAL REALITY MEETS ACTION ADVENTURE

(PC-Windows)

**89,95 DM**, Test in: **ASM 2/94** (Amiga CD32), Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Als mir Kollegin Vera **D/Generation** für den PC unter Windows auf den Tisch gelegt hat, muß wohl mein Gesichtsausdruck dem geglichen haben, den ich trug, als ich das letzte Mal unfreiwillig in einen Kuhfladen getreten bin. Allerdings – Irren ist menschlich. Waren die Amiga-Versionen bis hin zum Amiga CD32 nicht mal annehmbar, so entpuppt sich die Windows-Version als grafisch sehr viel besser. Auch ist der Spielablauf irgendwie anders, man kommt viel besser durch und gewöhnt sich sogar an die unhandliche Tastatursteuerung über die Zehnertastatur mit den "Ecktasten". Allerdings ist das Game damit immer noch kein Renner. Das Spiel benutzt nur ca. 1/3 des Screens, die Grafik ist ziemlich düster, und man muß schon sehr genau hinschauen, was man gerade macht. Die Aufgabe ist, sich durch ein Labyrinth von Gängen zu suchen, bedrängt von allerlei mutiertem Inhalt eines Biolabors. Man muß Leute befreien, mit Schaltern Türen öffnen und vor allem nicht umkommen. Für Leute, die gerne unter Windows spielen, ist D/Generation vielleicht einen Blick wert.









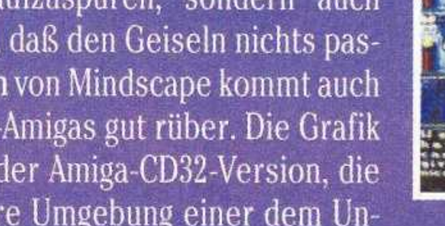


(Amiga)

**ca. 90 DM**, Test in: **ASM 2/93** (Amiga CD32), Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Im 29. Jahrhundert steht die Welt wieder vorm Abgrund. Korrupte Konzerne regieren, das Klima ist völlig außer Kontrolle. Die Gesetzeseinhaltung wird nur noch von Robotern kontrolliert, die zudem plötzlich Fehlfunktionen entwickeln und unschuldige Menschen umbringen. Die Konzerne reagieren wie gewohnt unmenschlich: Man nimmt Geiseln, um die Bio-Corporation dazu zu zwingen, die "Robo-Cops" zu vernichten.

Die Aufgabe besteht darin, mit vier neuen Techno-Droids nicht nur die verschwundenen Roboter aufzuspüren, sondern auch dafür zu sorgen, daß den Geiseln nichts passiert. **Liberation** von Mindscape kommt auch auf den Normal-Amigas gut rüber. Die Grafik entspricht fast der Amiga-CD32-Version, die teilweise düstere Umgebung einer dem Untergang geweihten Welt ist stimmungsvoll aufgebaut. Aber wie beim CD32 fehlt es auch hier ein wenig an Spiel. Man läuft mit den vier Droiden durch die Techno-Stadt und sucht. Ab und zu trifft man auf sonderbare Gestalten, die irgend etwas wollen. Hier hilft nur Durchbeißen, bis man sich einigermaßen im Spiel auskennt.



**Urteil: 9** – GUT

# HITLINE







Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der März 1994.

## MS-DOS

| Platz | (Vormonat) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | (9) | Sim City 2000 | Maxis |
| 2. | (2) | Anstoß | Ascon |
| 3. | (4) | Sam & Max Hit the Road | LucasArts |
| 4. | (1) | Flight Simulator 5.0 | Microsoft |
| 5. | (6) | T.F.X. | Ocean |
| 6. | (5) | Privateer | Origin |
| 7. | (3) | Aufschwung Ost | Sunflowers |
| 8. | (9) | X-Wing | LucasArts |
| 9. | (12) | Indy Car Racing | Papyrus/Virgin |
| 10. | (10) | Jurassic Park | Ocean |

## AMIGA

| Platz | (Vormonat) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) | Anstoß | Ascon |
| 2. | (2) | Die Siedler | BlueByte |
| 3. | (6) | Mortal Kombat | Virgin |
| 4. | (5) | Elite II - Frontier | Gametek |
| 5. | (3) | Aufschwung Ost | Sunflowers |
| 6. | (4) | Jurassic Park | Ocean |
| 7. | NEU | Christoph Kolumbus | Software 2000 |
| 8. | (9) | Syndicate | Electronic Arts |
| 9. | (11) | Ambermoon | Thalion |
| 10. | (7) | Turrican 3 | Rainbow Arts |

## CD-ROM

| Platz | (Vormonat) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) | Rebel Assault | LucasArts |
| 2. | (4) | Day of the Tentacle | LucasArts |
| 3. | (2) | Strike Commander | Origin |
| 4. | NEU | Der Rasenmähermann | SCI |
| 5. | (10) | Iron Helix | Microprose |
| 6. | (6) | Comanche | NovaLogic |
| 7. | (7) | Der Patrizier | Ascon |
| 8. | (5) | Dune | Virgin |
| 9. | (3) | The 7th Guest | Virgin |
| 10. | (8) | King's Quest VI | Sierra |

**Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!**

Ohne genügend Zuschriften läßt sich keine repräsentative Auswertung der Lesercharts machen. Lag's an den Osterferien, oder wart Ihr ganz einfach frühjahrsmüde? Wir haben uns dazu entschlossen, die Charts der Mai-Ausgabe zu übernehmen und darauf zu hoffen, daß Ihr uns in den nächsten Tagen mit Euren Lieblingsgames, -grafiken und -sounds bombardiert. Der Fairness halber werden wir diesmal auch kein Abo vergeben und dafür im nächsten Monat gleich zwei ASM-Jahresabonnements unter allen Teilnehmern verlosen. Doppelte Chance also. Haltet Euch ran! Bis dannimann. Euer Klaus!




*Kates sehnlichster Wunsch war schon immer ein Cabrio. Beim ASM-Autohaus-Autorennen in Dillingen nutzte er die Gelegenheit und nahm in einem besonders schnittigen Vorführwagen Platz. Gut unterrichtete Kreise wollen erfahren haben, daß Kate inzwischen seinen Fiasko gegen einen offenen GSI getauscht hat und somit "oben ohne" fährt. Ob das zu einer Anzeige wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses führt, ist noch nicht bekannt.*

## LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) ● | Turrican 3 | Rainbow Arts |
| 2. | NEU! | Rebel Assault | LucasArts |
| 3. | (7) ▲ | Day of the Tentacle | LucasArts |
| 4. | (2) ▼ | Turrican II | Rainbow Arts |
| 5. | (6) ▲ | Goal! | Virgin |
| 6. | (4) ▼ | Syndicate | Electronic Arts |
| 7. | (5) ▼ | Gunship 2000 | Microprose |

## GRAFIK-CHARTS TOP 7

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) ● | Turrican 3 | Rainbow Arts |
| 2. | NEU! | Rebel Assault | LucasArts |
| 3. | (7) ▲ | Sam & Max | LucasArts |
| 4. | (2) ▼ | Lionheart | Thalion |
| 5. | (4) ▼ | Indiana Jones IV | LucasArts |
| 6. | (6) ● | Formula One Grand Prix | Microprose |
| 7. | (3) ▼ | Turrican II | Rainbow Arts |

## SOUND-CHARTS TOP 7

| Platz | (zuletzt) | Name | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1. | (2) ▲ | Turrican 3 | Rainbow Arts |
| 2. | (1) ▼ | Turrican II | Rainbow Arts |
| 3. | (6) ▲ | Rebel Assault | LucasArts |
| 4. | (4) ● | Apydia | Kaiko |
| 5. | (7) ▲ | The Secret of Monkey Island | LucasArts |
| 6. | (5) ▼ | Wing Commander | Origin |
| 7. | (3) ▼ | Turrican | Rainbow Arts |





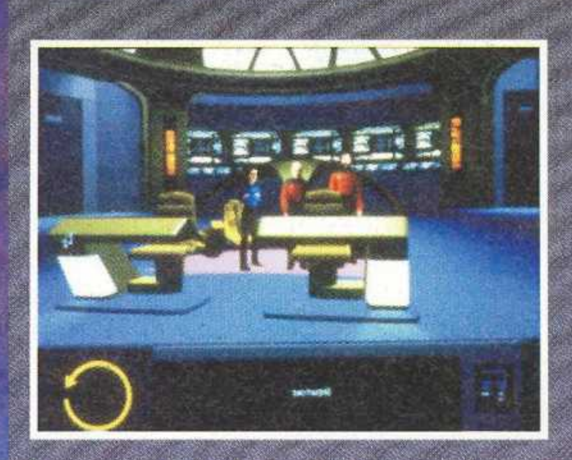
**STAR TREK – NEXT GENERATION**

**PC, 3DO, SNES**, Hersteller: **Microprose/Spectrum Holo-Byte.**

Unendliche Weiten, unendliche Abenteuer, unendliches Warten: Die nächste Generation von Star-Trek-Games ist bereits in Arbeit, aber noch laaaange nicht fertig. Microprose macht's wieder spannend!



# Generationswechsel



▲ *Wieso Brücke? Ich sehe gar kein Wasser...*

Einen schicken Deal haben Microprose/Spectrum HoloByte mit dem Filmgiganten Paramount Pictures abgeschlossen, der sich für alle Beteiligten (Hersteller wie Benutzer) als sehr zufriedenstellend erweisen könnte: Ein neues Weltraumabenteuer aus dem Star-Trek-Universum soll noch in diesem Jahr die Herzen der Videospieler entzücken.

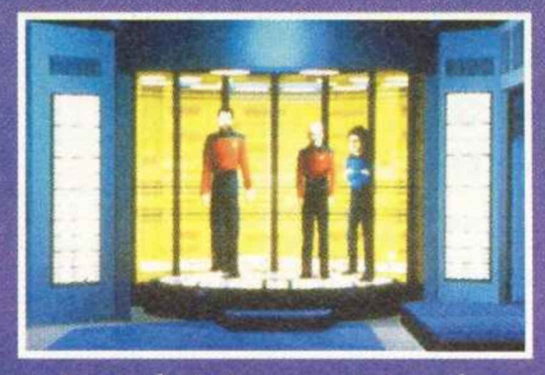
Gleich dreimal wird die USS Enterprise ab August auf die Reise geschickt (falls sie bis dahin tatsächlich schon flugfähig ist). Als Silberscheibe soll sie mit gerenderten SVGA-Grafiken in 3D die PC-CD-ROM-Schächte infiltrieren, das 3DO bekommt ebenfalls silbern schimmernden Besuch, und auch das SNES wird mit einer eigenen Version von **Star Trek – The Next Generation** verwöhnt.

Ob alle drei Versionen tatsächlich die gleiche Story und den komplett gleichen Spielablauf haben werden, steht momentan noch nicht fest – die Entwicklungsabteilungen für Konsolen-Games und Computerspiele haben da noch etwas Abstimmungsarbeit zu leisten. Geplant ist jedenfalls, daß Ihr mal wieder das Kommando über die Enterprise, das Flaggschiff der Föderation, übernehmen dürft.

Aber das ist natürlich nicht alles. Sieben Charaktere warten darauf, entweder allein oder im Team von Euch durch das Szenario gesteuert zu werden und knackige Rätsel zu lösen. Vor allem eine mysteriöse Maschine, der Derandomizer, hat es ihnen angetan. Die mächtige Maschine, bisher immer ins Reich der Märchen verbannt, taucht auf einmal aus der Vergangenheit auf und bringt die Zukunft der Föderation in Gefahr. Da jaulen doch gleich die Sirenen auf Alarmstufe Rot. Und wer sonst kann mit einem solchen Fall fertig werden und die Menschheit retten, wenn nicht die Crew von der Enterprise?

Grafisch und stimmlich sollen die sieben Helden voll auf ihre Fernsehvorbilder abgestimmt sein, sobald feststeht, wer von den TV-Helden nun tatsächlich versoftet wird. Erste Eindrücke könnt Ihr ja schon mal den Bildern entnehmen, da sind gewisse Ähnlichkeiten tatsächlich unverkennbar.

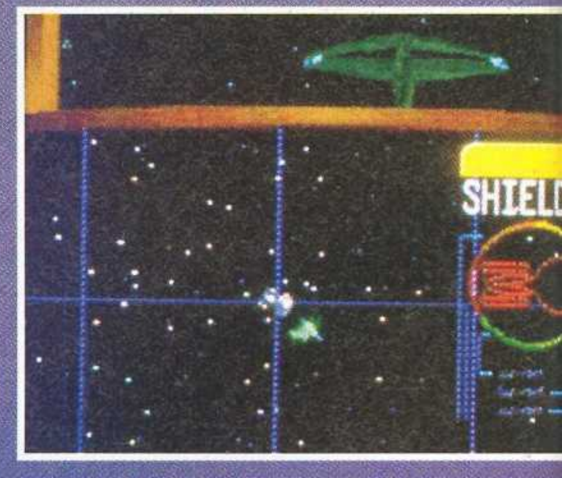
Im Weltraum dürft Ihr Euch (natürlich) mit reichlich Gegnern herumschlagen, wobei vor allem für das SNES heiße Szenen versprochen werden. Die Brücke soll übrigens der 'echten' Enterprise-Kommandozentrale bis ins Detail nachgebaut sein – für Trekkie-Fans eine Selbstverständlichkeit. Wenn Ihr Eure Truppe per Transporter auf einen der vielen Planeten hinuntergebeamt habt, warten laut Hersteller Hunderte von exotischen Welten und zum Teil recht ausgefallene extraterrestrische Lebensformen auf Entdeckung. Besonders lobenswert: Das Gameplay soll nicht linear ablaufen, sondern dem Spieler jede Entscheidungsfreiheit lassen – bei Adventures eine echte Seltenheit.



▲ *Das ist kein Transporter, sondern eine Streckbank!*




▲ *Meine Damen und Herren, ich melde mich aus dem Urlaubsparadies der Zukunft!*




▲ *Wie hieß der Einsatzbefehl? Beim dritten Stern links und dann immer geradeaus...*

Bis die Enterprise tatsächlich über Eure Bildschirme düst, werden noch etliche Monate ins Land gehen. Falls Microprose uns dann aber wieder so einen Überraschungshit wie Dragonsphere serviert, ist das Warten auf die neuesten Enterprise-Abenteuer jeden derweil frustig abgekauten Fingernagel wert.



Coming Soon





# WÜSTENEI MIT KARL MAY

**DURCH DIE WÜSTE**

**PC** (386SX/16, 4 MB RAM), geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Linel**, Schweiz, Muster von: **Software 2000**.

## Software 2000 bleibt bei den Klassikern des Jugendbuchs. Nach einem erfrischenden Bad im Silbersee geht es jetzt zum Trocknen in die Wüste.

Karl Mays **Durch die Wüste** erzählt von seinen Abenteuern als Kara Ben Nemsi – Abenteuer, die er selbst nie so erlebt hat. Und trotzdem hat der Schriftsteller es verstanden, Generationen von Jugendlichen mit seinen Bücher zu fesseln. Erklärbar ist das durch seine Liebe zum Detail, seine ausführliche Beschreibung von Land und Leuten.

Software 2000 erinnert mit einem neuen Computerspiel an den Schriftsteller so vieler Abenteuerromane. "Durch die Wüste" gliedert sich in vier einzelne Episoden, in der die Spieler in der Rolle Kara Ben Nemsis jeweils unterschiedliche Abenteuer bestehen müssen – natürlich begleitet von seinem Diener Hadschi Halef Omar ... (kann jemand seinen vollständigen Namen auswendig? – *Anm. d. CvD: Mündlich ja, nur über die Schreibweise bin ich mir nicht im klaren: ... Ben Hadschi Abul Abbas Ibn Hadschi Dawuhd al Gossara. Und wie lautet die Funkrufnummer von Porter Ricks' Boot in "Flipper"?*). Im ersten Abschnitt müssen die beiden eine entführte Braut zurückbringen. Der zweite Teil führt ins Rote Meer, dort müssen die beiden Helden gegen Piraten kämpfen. Teil 3 beschreibt die etwas chaotische Heirat Hadschis, die nur durch Kara Ben Nemsis Hilfe ein glückliches Ende findet. Und im vierten Teil geht Kara Ben alleine auf Reisen, um mit dem Forscher Lindsay eine alte Tempelruine zu untersuchen.

◄ Das Kamel links heißt Klaus, das rechte Thomas

Viel Liebe zum Detail bei den Bildern ►

Die Grafiken, die bisher zu sehen waren, lassen das Beste erhoffen. Wieviel Mühe man sich bei der Gestaltung gegeben hat, könnt Ihr anhand der zwei Screenshots sehen. Das Spiel selbst enthält fast 80 dieser tollen Szenerien; die beiden Spielfiguren können einzeln gesteuert werden. Außerdem gibt es viele Full-Screen-Filmsequenzen.

Herauskommen werden im Sommer zwei Versionen: Einmal für PC, einmal für alle Amiga-Rechner ab Kickstart-Version 1.3. Hier in der Redaktion sitzen eine Menge Karl-May-Fans schon auf glühenden Kohlen...

# Shandars Rückkehr

**ISHAR III – ALLIANCE OF EVIL**

**–Work in Progress–**

**PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST, CD-ROM**, Hersteller: **Silmarils**, England.

## Langerwartet, nun endlich auf dem Markt: ISHAR III mit dem Untertitel ALLIANCE OF EVIL. Was erwartet Euch?

Der Zauberer Shandar ist nicht etwa besiegt: Seiner Reinkarnation im Körper des gigantischen, fliegenden Drachens Wohratax steht nichts mehr im Wege. Doch Voraussetzung für die Machtfülle, die von diesem Wesen ausgeht, ist, daß die zwei Monde, die Sonne und der Planet Ishar, in Konjunktion zueinander stehen.



◄ 12.00 mittags in der Dorfdisco

Was willst du mit dem Dolche sprich ... ►

◄ Im Wald, da sind die Räuber

Der Spieler muß in die Vergangenheit reisen und immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein. Über 100 Charaktere, animierte Filmsequenzen, Echtzeitkämpfe, mehr als 40 Zaubersprüche und vieles mehr erwarten die Rollenspiel-Fans.

**Ishar III – Alliance of Evil** wird es für PC, Amiga, Amiga 1200 und Atari ST zu jeweils 89,95 DM (empf. VK-Preis) geben. Eine CD-ROM-Version ist in Vorbereitung.

Da die genannten Versionen kurz nach unserem Redaktionsschluß für diese Ausgabe erscheinen sollen, hoffen wir auf Ausführlicheres für das nächste Heft.



▲ Eschwege, wie es leibt und lebt



Ein Virus, bleibt er unerkannt, ist oftmals wirklich uncharmant. Zerstört die Daten hier und dort, und meistens kriegt man ihn nicht fort. Drum prüfe, wer sich ewig bindet, was sich im Laufwerksschacht befindet.



# Erbarmen, die Viren kommen!

**VIRUS ALERT**

**Amiga**, Hersteller: **Graftgold**, England, Muster von: **Hersteller**.

Das englische Label Graftgold kommt demnächst mit einem neuen Game für den Amiga auf den deutschen Markt: **Virus Alert**. Ein kleiner, knuffiger Robo namens Dave spielt darin die Hauptrolle. Sechs Spiele aus den verschiedenen Genres – Plattformspielchen, Adventure, Sportspiel, Simulation, Shoot'em Up bis hin zum Kartenspiel – sind von einem Virus befallen. Nun ist guter Rat teuer.

Aber glücklicherweise gibt es ja unseren kleinen Dave als Roboter für gewisse Fälle. Er wird als ultimativer Virenkiller in die Spiele eingeschleust, um dem nichtsnutzigen Virus den Garaus zu machen. Da jedes Spiel seine Besonderheiten hat, gestaltet sich die Suche nach dem Virus auch etwas schwierig.



◄ *Mit dem Schrotthaufen soll ich fahren*



▲ ***Hilfe, die Brettspieler kommen!***

## Spiele im Spiel

Dave beginnt seine Aufräumaktion in einem Plattformspielchen. Dort darf er nach Herzenslust rumhüpfen, auf Rampen springen und sich auf die Jagd nach dem Virus begeben. Im Sportspiel bekommt es Dave auch mit sportspezifischen Gegnern zu tun: So warten diverse Fußballspieler darauf, ihn mal kurz umzureißen. Die Simulationssequenz hat es besonders in sich. Dort muß sich Dave als Rennfahrer in einer Art Stock-Car-Rennen gegen seine Gegner behaupten und aufpassen, daß er nicht aus dem Race gekickt wird. Auch das Shoot'Em Up hält seine Spezialitäten bereit: Ballern auf alles, was sich bewegt, ist angesagt.

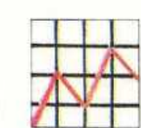
▲ ***Wo bin ich denn hier gelandet?***

▲ ***Hier könnte es gefährlich werden***

Die verschiedenen Spiele sind die eigentlichen Levels im Spiel, und so wartet an jedem Levelende auch ein entsprechender Obermotz. Erst wenn dieser aus dem Weg ist, kann der Ausgang gesucht werden. Sämtliche Levels sind vollgepackt mit Fallen und packenden Herausforderungen wie beweglichen Liften und Rampen sowie einer großen Zahl unterschiedlichster Waffen. Am Ende eines Levels wartet sogar King Kong höchstpersönlich als Endgegner.

Graftgold hat sehr viel Energie in dieses Game gesteckt. Es wurden spezielle Shadowing-Effekte verwendet und eine neue Technik wurde eingesetzt: Man hat nämlich handgezeichnete Bilder gescannt und in das Game eingebaut. Vier Grafiker wurden dazu beschäftigt. Die ersten Bilder sind vielversprechend; mal sehen, wie das fertige Game aussieht.







**Nach Syndicate schlägt BULLFROG nun in eine ganz andere Kerbe: Wirtschaftssimulation steht auf dem Programm. Keine Aktien, aber dafür Eisbude und Achterbahn.**

# Die eigene Achterbahn

**THEME PARK**

**-Work in Progress-**

**Amiga 1200**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Bullfrog**, England, Muster von: **Hersteller**.



Klar, Wirtschaftssimulationen gibt's wie schlechte Videoclips bei MTV, doch ab und zu kommen ein paar neue Ideen auf den Markt. So versucht sich Bullfrog mit **Theme Park** am Abenteuer Vergnügungspark. Von der verstorbenen Oma mit 100.000 Pfund ausgestattet, macht sich der Spieler daran, einen Vergnügungspark zu führen. Dazu gehören neben Sicherheit und Wartung auch der Ausbau (eine neue Achterbahn zieht ja immer das Publikum an).



◀ *Je größer die Attraktion, desto klingel die Kasse*

*Die Menüführung ist wirklich kinderleicht ausgelegt* ▶



◀ *An den Schlangen vor den Fahrgeschäften sieht man die Akzeptanz*

Doch noch mehr strategische Überlegungen spielen hier eine Rolle. Personal will schließlich ordentlich bezahlt werden. Oder aber ein Streik steht vor der Tür, dessen direkte Folge meistens deftige Einnahmeverluste sind. Am Ende eines jeden Jahres zeigt eine Übersicht den Stand der Dinge in Sachen Konkurrenz. Immerhin 50 weitere Parks buhlen um die Besucher.

Grafik und Sound haben die Bullfroggies im Comicstil gehalten. Nette Animationen lockern die Thematik auf und bringen ein bißchen Action ins Geldzählen. Die Idee ist neu, die erste spielbare Version zeigte aber hier und da noch ein paar Grafikschwächen, die aber hoffentlich vor dem Verkauf noch ausgebügelt werden.





# Flucht durch die Tunnel

**BENEFACTOR**

**Amiga**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

**Running Men hatten wir schon genug in der Geschichte des Films und des Computerspiels. Etwas Neues kommt jetzt von Psygnosis: Ein Running Man mit Running Ape.**

Tief unter der Erde findet man nicht nur Bodenschätze oder Fossilien, sondern öfter auch mal Leute, die irgend etwas anderes suchen. So auch in **Benefactor**, einem Spiel, das sich nicht so recht in eine bestimmte Sparte pressen läßt.

Der Spieler steuert eine menschliche Spielfigur durch ein Labyrinth von Stollen und unterirdischen Gängen. Überall findet man Leitern, um in nächsthöhere Etagen zu gelangen. Es gibt allerdings auch Abgründe oder Seen mit flüssigem Gift, die auf den ersten Blick unüberwindlich erscheinen. Zwar kann der Held der Story weit springen und schnell laufen, aber so ganz allein in dieser unwirklichen Umgebung sieht das nicht gut aus.

Doch Hilfe naht. Ein kleines affenähnliches Tier wird zum Kompagnon. Das Tier kann dorthin, wo es dem Menschen zu eng wird oder wo er nicht hinspringen kann – allerdings nur, wenn sich beide gegenseitig unterstützen. So kann der Held des Spiels den kleinen Affen zum Beispiel hochwerfen, so daß dieser ein höheres Stockwerk erklimmen kann und einen Schalter betätigt, der wiederum eine Brücke herunterläßt, die über einen Giftsee führt.

Benefactor sieht auf den ersten Blick aus wie eine Unterabteilung von Lemmings. Die Größe der Spielfiguren ist so gering, daß man schon genau hinschauen muß, um etwas zu erkennen. Doch sind die Figuren so niedlich animiert, daß man wirklich nur staunen kann.

▲ *Wer ist hier der Affe?*

Ziel des Spiels ist es, den jeweiligen Ausgangsteleporter zu finden und in Gang zu setzen. Dazu muß aber der Weg dorthin geebnet werden, was eben nur durch das angesprochene Teamwork möglich ist. Unterwegs gibt es nicht nur versteckte Hilfsmittel, sondern auch diverse Extras wie Schuhe für höhere Geschwindigkeit, Energiekugeln und besondere Dinge, die helfen, eine Aufgabe schneller zu bewältigen.





Benefactor ist grafisch gut gelungen – trotz der Winzigkeit der Akteure und ihrer Umgebung. Ein bißchen düster ist alles, aber das liegt wohl am Thema. Die Steuerung des Spiels geschickt per Joystick. Der Sound besteht aus einer dem Thema angepaßten Musik, die gut ins Ohr geht. Die Aufmachung entspricht ungefähr den Lemmings, wenn auch das Thema anders gelagert ist, aber es geht hauptsächlich um koordiniertes Rätsellösen. Warten wir ab, was die Endversion bringt. Interessant sehen die beiden aber jetzt schon aus – Herrchen und Affe.

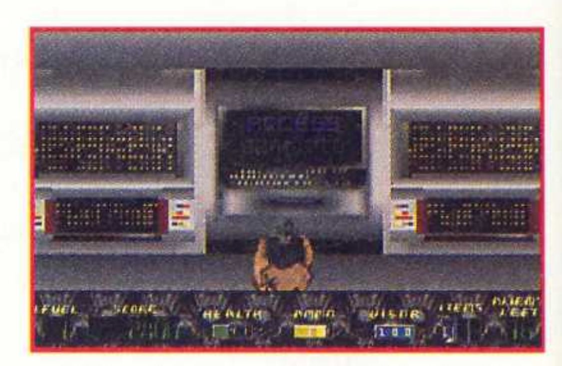
**CORRIDOR 7**

**PC** (386/16, 2 MB RAM, DOS 5.0, VGA; unterst. Maus, AdLib, SoundBlaster), Hersteller: **Capstone**, USA.



▲ *Da bleibt kein Auge trocken*

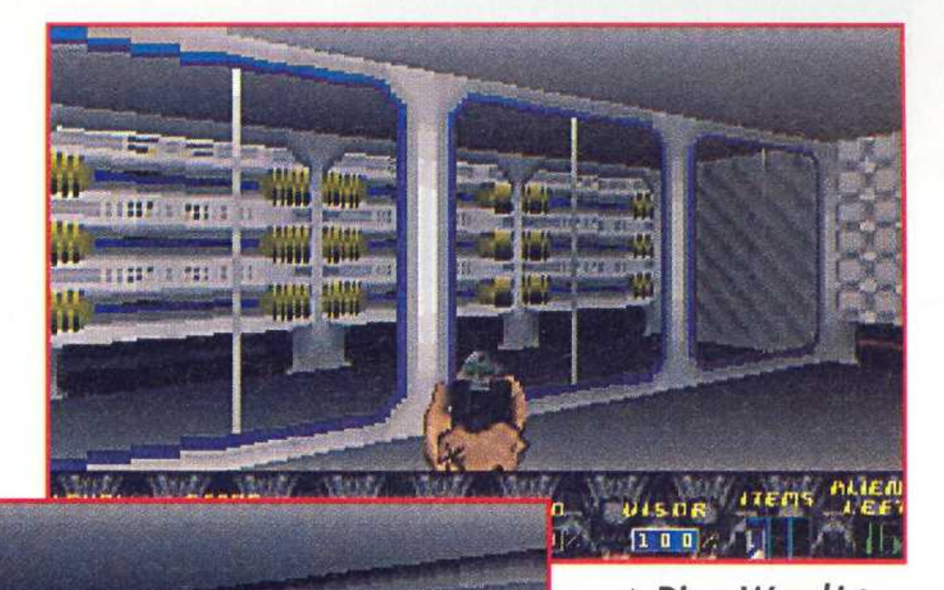
**Vertrauenswürdigen Quellen zufolge war es Asterix der Gallier, der im Kolosseum zu Rom das Spiel erfand, in dem Fragen beantwortet werden müssen, ohne die Wörter "Ja", "Nein", "Schwarz" oder "Weiß" zu benutzen. Und weil in unserer Redaktion das Prinzip "Schönheit vor Jugend" angewandt wird, hat Peter mir ein ähnliches Problem zugedacht: Im folgenden Artikel dürfen fast alle Dinge, die gesagt werden müßten, nicht beim Namen genannt werden.**



▲ *Was denn, was denn? Schleichwerbung für ein bekanntes Datenbanksystem?!*

# Allein auf weitem Flur

Was ist das? Bewaffnet mit einem mehr als dürftigen Schießeisen und wenig Munition tritt man aus einer Zelle/einem Aufzug und muß sich durch zig Etagen eines verzweigten Labyrinths den Weg in die Freiheit/zum Sieg über das Böse kämpfen. Das Ganze wirkt dreidimensional, aber in verschiedenen Umsetzungen mal mehr und mal weniger realistisch. Na, klappert's?



▲ *Diese Wand ist transparent, und dabei schwitzt sie noch nicht einmal*

▶ *Auf der Suche nach dem Redakteur für diesen Artikel*

Aber nein: Bloß keine Namen nennen! Denn nachdem sie seltsamerweise lange Zeit ignoriert wurden, indiziert die BPS Spiele dieser Art mittlerweile im 4-Wochen-Takt. Eigentlich könnte man damit durchaus einverstanden sein, wäre da nicht die bahnbrechende Technik der Schrittmacher des Genres, die sehr zum Leidwesen vieler Spieler tatsächlich in hanebüchen blutrünstigen und storymäßig fragwürdigen Games steckt. Wie auch immer: Die Firma, die das erste erfolgreiche Spiel dieser Art auf den Markt brachte, verkaufte auch ihr Entwicklungssystem an andere Entwickler, und eines der neuen Produkte, die so entstehen, ist Capstones **Corridor 7**. Vorerst gibt es allerdings nur eine eingeschränkt spielbare Demo des ersten Levels, so daß wir neben Screens und Story auch nur wenig über das Spiel bringen können.

Zur Story ist aber auch nicht viel zu sagen. Die erste Marsmission im Jahre 2012 bringt ein seltsames Artefakt mit auf die Erde. Bei der Untersuchung in einem Labor in der Wüste von Nevada entpuppt sich das Objekt als eine Art Dimensionstor, und Horden finsterer Aliens drängen in den Laborkomplex. Euch kommt die Aufgabe zu, sie aufzuhalten! Es gibt verschiedene Waffen, verschiedene Monster, verschiedene Schwierigkeitsstufen; so weit ist alles wie gehabt. Und was ist neu? Wenn die Jungs von Capstone nicht noch ein paar Sachen verschweigen, recht wenig: Zusätzlich zu den Schußwaffen gibt's Minen, die an beliebiger Stelle fallengelassen werden und bei Näherung eines Monsters explodieren, und außerdem hat man ein wenig an der Grafik gefeilt und z.B. "durchsichtige" (Glas-)Wände und (Glas-)Türen mit eingebaut.

Das Demolevel verspricht in meinen Augen nichts Dolles. Was die Technik angeht, hat man mit Ausnahme der Minen alles schon genauso gut oder besser gesehen, und die Story wirkt auch im xten Aufguß nicht anregender. Trotzdem lasse ich mich natürlich vom fertigen Produkt gern eines Besseren belehren.



▲ *Die Jungs können ihren Erdurlaub gar nicht mehr erwarten*





# GEHEIME KOMMANDOSACHE

**RED GHOST**

**PC**, geplant für: **Amiga 1200**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Hersteller**.

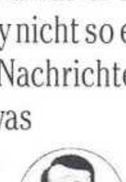
***Eigentlich schade, daß Kalter Krieg und Warschauer Pakt nicht mehr aktuell sind – so scheinen viele Spieleentwickler zu denken. Wie ist es sonst zu erklären, daß es immer noch in so vielen neuen Games darum geht, die freie Welt gegen die bösen Roten zu verteidigen?***

Der "Rote Geist" – so nennt sich eine fiktive russische Geheimtruppe in dem fast vollendeten englischen Militär-Simulationsgame Red Ghost. Sie sei, so die Fiktion, gegründet worden, um in aller Welt russische Interessen zu vertreten – mit Waffengewalt, aber im Verborgenen. Der Spieler steuert nicht etwa diese Truppe – das wäre mal was anderes –, sondern bekämpft sie mit Hilfe einer 16köpfigen Eingreiftruppe, deren Mitglieder aus aller Herren Länder stammen. Während des Spiels werden Fahrzeuge und Leute hinzugewonnen, die das ersetzen, was man beim Durchkämpfen der verschiedenen Szenarien verloren hat. Kluge Planung bringt dabei mehr als blindes Losschlagen. Bis zu 8 Fahrzeuge lassen sich gleichzeitig einsetzen. Der Spieler erlebt das Geschehen immer von einem dieser Fahrzeuge aus – einem Panzer, Boot oder sogar Luftfahrzeug. Auf Tastendruck wird zum jeweils nächsten umgeschaltet. Auf den insgesamt 12 Hauptschauplätzen hat der Spieler es mit unterschiedlichstem Terrain zu tun: Er sieht Fjorde, weite Ebenen, Meer und tropische Landschaft. Während es sogar möglich ist, in detailreich gezeichnete Gebäude hineinzufahren, sollen Menschen nicht dargestellt werden – der Gegner taucht nur in Form seiner Fahrzeuge auf. Man will ja nicht unbedingt, daß die Sache gleich auf dem Index landet.



▲ *Polygongrafik mit hübschen Bitmaps garniert, ein bißchen Texture-Mapping: Die Grafik läßt sich schon sehen*

Entwickelt wird das grafisch beeindruckende Game vom Maelstrom-Team, auf dessen Konto bereits Spiele wie "Mid Winter" und "Flames of Freedom" gehen. Wenn die Story nicht so einfallslos wäre, könnte das von Nachrichten, Befehlen, Kalkül und etwas Action geprägte Gameplay durchaus viel Spaß bringen.





# Der Ball ist runder denn je

Tooor, Tooor, Tooor...! Diese markigen Schreie des Sportreporters Edi Finger nach dem fulminanten 3:2-Sieg von... – äh, gegen... – ähem, klingen mir immer noch in den Ohren.

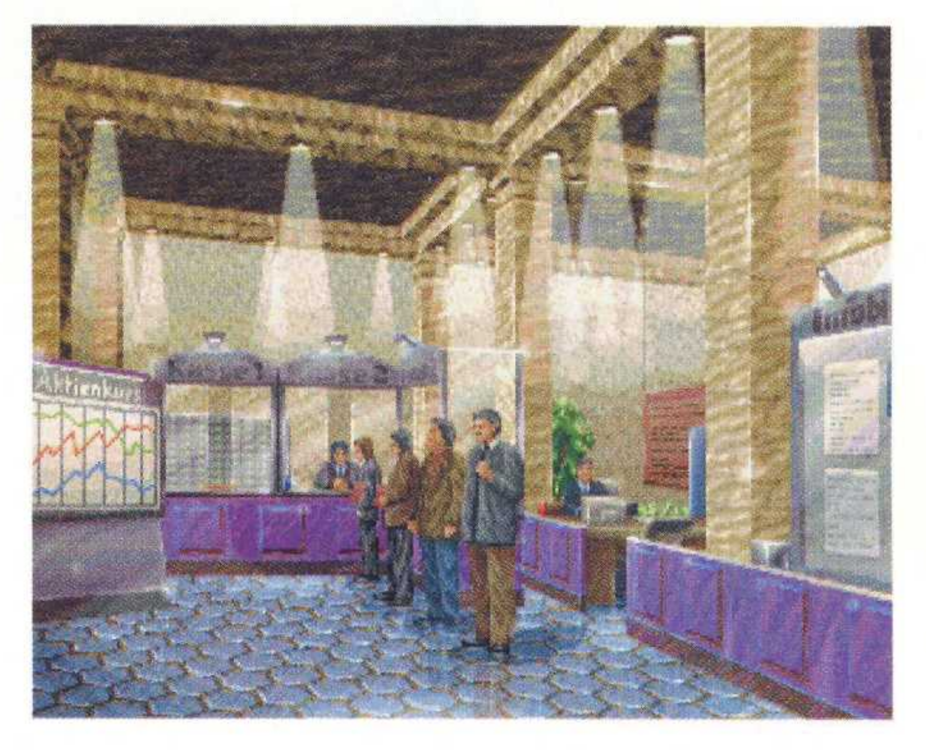
**BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK**

**Amiga**, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Jetzt ist es wieder soweit: Das Ereignis, auf das sich Millionen Deutsche schon mit reichlich Bierkästen und anderen diversen Brotzeitapplikationen eingedeckt haben, ist nur noch Millimeter von der Ziellinie entfernt. Fußball, der Deutschen allerliebstes Kind, wird allsamstäglich und oft auch mitten in der Woche reichlich gehätschelt und getätschelt. Zum jetzigen Zeitpunkt ist die Meisterschaft noch nicht entschieden. Sechs Bundesliga-Mannschaften kämpfen in Deutschland um die Meisterschale. Möge der beste gewinnen. Keine Zeit zum Verschnaufen für die "leidgeplagten" Fans, denn gleich danach geht es in den USA hammerhart zur Sache: der ultimative Wald... – äh, Weltmeister wird gesucht und am 17. Juli wohl auch gefunden. Ungefähr zur gleichen Zeit kommt es auch hammerhart in die heimischen Rechner – vornehmlich in die Amigas: Der **Bundesliga Manager Hattrick** von Software 2000.

Gut Ding will Weile haben, ganz besonders, wenn die Anwender maßgeblich an der Ausrichtung eines neuen Programms beteiligt werden sollen. Die "Bundesliga Manager"-Entwickler Werner Krahe und Jens Onnen haben sich die Wünsche vieler Spieler der ersten Versionen angehört und eine völlige Neufassung mit dem Namenszusatz "Hattrick" geschaffen.

Reichlich neue Features gibt's zu vermelden, auf die sich die Spieler freuen können. Die kompletten Spielmodi der beiden ersten Produkte sind im Game integriert. Eine Besonderheit: Original-Vereinswappen (90 deutsche und 48 europäische Vereine) sowie Original-Vereins- und Spielernamen sind im Game enthalten. Die Startliga, Vereinsstärke und Manager sind frei wählbar. Die Infos sind breit gefächert: so erhaltet Ihr alle Infos, vom Tabellenplatz über Zeitungsmeldungen bis hin zu Manager-Porträts. Die einzelnen Vereine können jeweils eigene Kauf- und Verkaufsentscheidungen treffen, wobei das Ganze erfolgsabhängig gesteuert wird. Beispielsweise würde Bayern München als neuer Meister (rein virtuell, wohlgemerkt) mehr Geld investieren als der VFB Leipzig als Absteiger. Auch für die Spieler hat man komplexe Berechnungen eingebaut, wobei Faktoren wie Alter, Länderspiele, Erfahrung, Stärke, Tore, Vorlagen und Vereinstreue mit einbezogen werden. Auch die Berechnung der Zuschauerzahlen ist sehr komplex. Hier werden solche Dinge wie Tabellenplätze, Team-Erfolge, Fan-Beliebtheit, Spitzenspiele, wichtige Entscheidungsspiele und, und, und berücksichtigt.



▲ *Anstellen zum "Letztes-Hemd-Abgeben"!*




▼ *Deutschland, einig Fußballand!*

## DFB-Lizenz

1 bis 4 Spieler können am 10 Level umfassenden Game teilnehmen. Es stehen 3 Komplexitätsstufen zur Verfügung, und die Spieldauer ist bis zum "Unendlich"-Modus wählbar. Gespielt wird in den oberen vier Ligen, das heißt von der Bundesliga bis hinab zur Oberliga. Pokalspiele werden sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene ausgetragen. Das Programm verwaltet insgesamt 1800 deutsche und rund 720 europäische Spieler mit allen möglichen Spieler-Attributen. Wie es sich für eine ordentliche Simulation, die realitätsnah sein möchte, gehört, findet Ihr auch einen WM- und EM-Modus, zu dem Qualifikationsspiele gehören.

Das ganze Game läuft im "Reality-Modus" ab. Das bedeutet: sämtliche Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet, das Abspielen vorgefertigter Spielszenen entfällt also. Jeder Spieler wird mit seinen Attributen individuell berücksichtigt und bewegt sich dementsprechend über das Spielfeld. Auch wenn der Manager Entscheidungen trifft, nehmen diese unmittelbar Einfluß auf das Spielgeschehen. Das Menüsystem wurde ebenfalls komplett überarbeitet. Wie es sich für ein richtiges Fußballspiel gehört, können alle Spiele "übertragen" werden. Jeder stellt sich so seine eigene Konferenzschaltung zusammen. Ich könnte hier mit meinen Aufzählungen noch weiter und noch viel umfangreicher ausholen, doch spare ich mir das für den ausführlichen Testbericht in der nächsten Ausgabe auf. Bis dann, Freunde und Fans – geduldet Euch noch ein wenig...

# AUF EINEN BLICK

| Hit | Titel | Ausg. | S. | Rubrik |
|---|---|---|---|---|
| | 1990 – Die 1993 Edition (AM) | 2/94 | 31 | Management-Simulation |
| | Aces over Europe (PC) | 2/94 | 54 | Ballerspiel/Flugsimulation |
| C | Across the Rhine (PC) | 5/94 | 126 | Fahrsimulation |
| | Aero the Acro Bat (SNES) | 3/94 | 53 | Jump'n'Run |
| * | Aladdin (MD) | 1/94 | 98 | Jump'n'Run |
| * | Aladdin (SNES) | 2/94 | 14 | Jump'n'Run |
| | Aladdin and the... (PC-CD) | 5/94 | 95 | Lernspiel |
| C | Alone in the Dark 2 (PC) | 2/94 | 110 | Adventure |
| | Alone in the Dark 2 (PC) | 4/94 | 30 | Adventure |
| * | Ambermoon (PC) | 2/94 | 56 | Rollenspiel |
| | Anstoß (A500) | 1/94 | 87 | Management-Simulation |
| | Anstoß (PC) | 2/94 | 116 | Replay |
| | Anstoß (A1200) | 3/94 | 126 | Replay |
| C | Arcade Pool (PC) | 5/94 | 125 | Sport |
| | Armaeth – The Lost Kingdom (PC) | 3/94 | 34 | Adventure |
| | Asterix and Son (PC-CD) | 4/94 | 87 | Lernspiel |
| | Asterix and the Great... (MD) | 3/94 | 27 | Jump'n'Run |
| | Aufschwung Ost (PC) | 1/94 | 92 | Management-Simulation |
| | Award Winners Gold Edit. (AM) | 5/94 | 51 | Compilation |
| | B-Wing (PC) | 2/94 | 55 | Baller- und Prügelspiel |
| | Backstage (PC) | 4/94 | 53 | Adventure |
| | Batman Animated Series (GB) | 2/94 | 33 | Jump'n'Run |
| * | Battle Isle II (PC) | 4/94 | 22 | Strategie |
| | Beastlord (AM) | 1/94 | 65 | Jump'n'Run |
| * | Beneath a Steel Sky (PC) | 4/94 | 28 | Adventure |
| | Blades of Vengeance (MD) | 1/94 | 91 | Rollenspiel |
| | Blake Stone (PC) | 3/94 | 119 | Baller- und Prügelspiel |
| | Bloodnet (PC) | 2/94 | 28 | Rollenspiel |
| | Bloodstone (PC) | 1/94 | 35 | Rollenspiel |
| | Bob's Bad Day (AM) | 2/94 | 37 | Reaktionsspiel |
| | Bubba'n'Stix (AM) | 5/94 | 22 | Jump'n'Run |
| | Build & Race B. Racers (PC-CD) | 2/94 | 97 | Fahrsimulation |
| | C.I.T.Y. 2000 (PC-CD) | 4/94 | 90 | Adventure |
| | Cannon Fodder (AM) | 3/94 | 62 | Reaktionsspiel |
| | Cardiaxx (AM) | 1/94 | 65 | Baller- und Prügelspiel |
| | Castle Quest (GB) | 3/94 | 59 | Strategie |
| C | Christoph Kolumbus (PC) | 2/94 | 113 | Management-Simulation |
| | Christoph Kolumbus (AM) | 4/94 | 48 | Management-Simulation |
| | Comanche: Over the Edge (PC) | 4/94 | 57 | Flugsimulation |
| | Companions of Xanth (PC) | 3/94 | 30 | Adventure |
| | Conspiracy (PC-CD) | 5/94 | 93 | Adventure |
| C | Cosmic Spacehead (MD) | 1/94 | 132 | Jump'n'Run |
| | Cosmic Spacehead (MD) | 3/94 | 53 | Jump'n'Run |
| | Crazy Crack (PC) | 3/94 | 119 | Reaktionsspiel |
| | Crazy Sports Football (AM) | 1/94 | 61 | Sport |
| | Critical Path (PC-CD) | 4/94 | 94 | Adventure |
| | Cybermorph (Jag) | 4/94 | 56 | Baller- und Prügelspiel |
| | Cyberpunks (AM) | 2/94 | 62 | Baller- und Prügelspiel |
| | Cyberrace (PC) | 3/94 | 32 | Baller- und Prügelspiel |
| | Daemonsgate (PC) | 5/94 | 54 | Rollenspiel |
| | Das Dschungelbuch (GG, MS) | 3/94 | 20 | Jump'n'Run |
| | Das Schwarze Auge (PC-CD) | 5/94 | 91 | Adventure |
| | Das Telekommando kehrt... (PC) | 2/94 | 143 | Adventure |
| * | Day of the Tentacle (PC-CD) | 5/94 | 90 | Adventure |
| | Deep Core (AM) | 1/94 | 58 | Jump'n'Run |
| C | Demolition Man (3DO) | 3/94 | 22 | Baller- und Prügelspiel |
| C | Dennis (PC) | 1/94 | 22 | Jump'n'Run |
| * | Der Clou! (A1200) | 5/94 | 26 | Strategie-Adventure |
| * | Der Planer (PC) | 4/94 | 26 | Management-Simulation |
| | Der Schatz im Silbersee (PC) | 2/94 | 18 | Adventure |
| C | Die Höhlenwelt (PC) | 2/94 | 112 | Adventure |
| * | Die Siedler (AM) | 1/94 | 66 | Management-Simulation |
| | Dimo's Quest (PC) | 3/94 | 63 | Jump'n'Run |
| | Discoveries of the Deep (PC) | 1/94 | 88 | Fahr- und Flugsimulation |
| | Disposable Hero (AM) | 3/94 | 33 | Baller- und Prügelspiel |
| | Doofus (AM) | 3/94 | 59 | Jump'n'Run |
| * | Doom (PC) | 3/94 | 118 | Baller- und Prügelspiel |
| | Dracula (PC) | 1/94 | 24 | Adventure |
| * | Dragon's Revenge (MD) | 5/94 | 23 | Automaten-Simulation |
| | Dragonsphere (PC) | 3/94 | 64 | Adventure |
| | Dragonsphere (PC-CD) | 5/94 | 93 | Adventure |
| | Duke Nukem II (PC) | 3/94 | 118 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Elite II (PC) | 1/94 | 95 | Strategie |
| | Entity (PC) | 3/94 | 101 | Jump'n'Run |
| | Epic Pinball (PC) | 2/94 | 65 | Automaten-Simulation |
| | F-1 (GG) | 4/94 | 113 | Replay |
| | F-117A Stealth Fighter (AM) | 1/94 | 129 | Replay |
| C | F-14 Fleet Defender (PC) | 5/94 | 125 | Flugsimulation |
| | F-15 Strike Eagle II (MD) | 2/94 | 119 | Replay |
| | F-15 Strike Eagle III (PC-CD) | 1/94 | 111 | Fahr- und Flugsimulation |
| | Fatman (AM) | 1/94 | 28 | Jump'n'Run |
| | Fatman (A1200) | 3/94 | 126 | Replay |
| | Felix the Cat (GB) | 3/94 | 37 | Jump'n'Run |
| * | FIFA International Soccer (MD) | 3/94 | 55 | Sport-Simulation |
| | Fire & Ice (AM) | 3/94 | 33 | Jump'n'Run |
| | Gabriel Knight (PC) | 3/94 | 36 | Adventure |
| * | Gauntlet 4 (MD) | 3/94 | 29 | Baller- und Prügelspiel |
| | Genesia (AM) | 1/94 | 85 | Management-Simulation |
| C | Genesis (AM) | 4/94 | 121 | Adventure |
| * | Goblins 3 (PC) | 1/94 | 30 | Adventure |
| | Goof Troop (SNES) | 4/94 | 55 | Jump'n'Run |
| | Halloween Harry (PC) | 4/94 | 58 | Jump'n'Run |
| | Haunting – St. Polterguy (MD) | 2/94 | 36 | Jump'n'Run |
| C | Heimdall 2 (AM) | 4/94 | 120 | Rollenspiel |
| | Hell Cab (PC) | 3/94 | 99 | Adventure |
| | Hero Quest II (AM) | 5/94 | 52 | Rollenspiel |
| | Hired Guns (AM) | 3/94 | 52 | Rollenspiel |
| | Hyperion (AM) | 5/94 | 30 | Reaktionsspiel |
| | In Extremis (PC) | 5/94 | 57 | Baller- und Prügelspiel |
| | Inca II – Wiracocha (PC-CD) | 2/94 | 92 | Adventure |
| * | Incredible Toons (PC) | 2/94 | 26 | Denk- und Knobelspiel |
| * | Indy Car Racing (PC) | 3/94 | 16 | Sport/Rennsimulation |
| | Innisbrook/Peeble Beach (PC) | 3/94 | 61 | Sport-Simulation |
| * | Innocent until Caught (PC) | 1/94 | 36 | Adventure |
| | Iron Helix (PC-CD) | 1/94 | 108 | Adventure |
| C | Jagged Alliance (PC) | 1/94 | 133 | Strategie |
| | James Pond 3 (MD) | 4/94 | 112 | Replay |
| | Jim Power (PC) | 4/94 | 34 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Jim Power (SNES) | 4/94 | 111 | Replay |
| * | Journeyman Project (PC) | 3/94 | 98 | Adventure |
| | Jurassic Park (A500/A1200) | 3/94 | 127 | Replay |
| * | Kirby's Pinball Land (GB) | 5/94 | 55 | Automaten-Simulation |
| | Krusty's Fun House (PC) | 2/94 | 117 | Replay |
| * | Kyrandia II (PC) | 3/94 | 18 | Adventure |
| | Labyrinth of Time (PC-CD) | 2/94 | 93 | Adventure |
| | Lands of Lore (PC-CD) | 5/94 | 91 | Adventure |
| * | Lawnmower Man (SNES) | 2/94 | 51 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Lawnmower Man (PC-CD) | 4/94 | 20 | Jump'n'Run |
| | Litil Divil (PC) | 3/94 | 28 | Jump'n'Run |
| | Lotus II R-E-C-S (MD) | 4/94 | 111 | Replay |
| | Magic Boy (AM) | 2/94 | 35 | Jump'n'Run |
| | Man Enough (PC-CD) | 3/94 | 66 | Adventure |
| | Mario's Time Machine (PC) | 3/94 | 65 | Lernspiel |
| | Master of Orion (PC) | 2/94 | 32 | Strategie |
| C | Mechwarrior 2 – The Clans (PC) | 4/94 | 119 | Baller- und Prügelspiel |
| | Mega Motion (AM) | 5/94 | 56 | Denk- und Knobelspiel |
| * | Mephisto Genius 2.0 (PC) | 2/94 | 27 | Strategie |
| | Metal & Lace (PC) | 2/94 | 34 | Reaktionsspiel |
| * | Microcosm (CD32) | 3/94 | 105 | Baller- und Prügelspiel |
| | Mind Castle (PC) | 3/94 | 64 | Lernspiel |
| * | Mr. Nutz (AM) | 2/94 | 142 | Jump'n'Run |
| | Mr. Nutz (SNES) | 5/94 | 20 | Jump'n'Run |
| | Naughty Ones (A1200/A4000) | 5/94 | 30 | Jump'n'Run |
| | NBA Jam | 5/94 | 34 | Sport |
| | NBA Jam (MD) | 5/94 | 118 | Replay |
| | NFL Coaches Club Football (PC) | 1/94 | 86 | Sport |
| | Nicky 2 (PC) | 2/94 | 118 | Replay |
| | Nomad (PC) | 4/94 | 50 | Strategie |
| | Oceans Below (PC-CD) | 2/94 | 96 | Lernspiel/Adventure |
| | Operation Logic Bomb (SNES) | 1/94 | 56 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Oscar (CD32) | 1/94 | 111 | Jump'n'Run |
| | Oscar (A1200/A4000) | 2/94 | 120 | Replay |
| | Oscar (A500, PC, PC-CD) | 2/94 | 121 | Replay |
| C | Outpost (PC) | 5/94 | 127 | Management-Simulation |
| | Overkill (A1200) | 1/94 | 29 | Baller- und Prügelspiel |
| C | Overlord D-Day (PC) | 3/94 | 137 | Flugsimulation |
| | Oxyd Magnum (PC) | 1/94 | 62 | Denk- und Knobelspiel |
| | Oxyd Magnum (AM) | 1/94 | 130 | Replay |
| * | Pinball Fantasies (A1200) | 1/94 | 128 | Replay |
| * | Pinball Fantasies (PC) | 4/94 | 110 | Replay |
| C | Pink Panther goes to... (MD) | 3/94 | 135 | Jump'n'Run |
| C | Pinkie (AM) | 4/94 | 121 | Jump'n'Run |
| * | Pirates! Gold (CD32) | 5/94 | 92 | Strategie |
| C | Pizza Connection (PC) | 2/94 | 114 | Management-Simulation |
| * | Pizza Connection (AM) | 5/94 | 32 | Management-Simulation |
| | Police Quest IV (PC) | 3/94 | 54 | Adventure |
| | Quest for Glory 4 (PC) | 5/94 | 29 | Adventure |
| | Radtour in der Bretagne (PC) | 2/94 | 65 | Lernspiel |
| | Raiden (Jag) | 5/94 | 35 | Baller- und Prügelspiel |
| | Railway Challenge (PC) | 2/94 | 60 | Management-Simulation |
| | Rally (PC) | 2/94 | 53 | Fahrsimulation |
| * | Rebel Assault (PC-CD) | 1/94 | 14 | Action |
| * | Return to Zork (PC-CD) | 1/94 | 18 | Adventure |
| * | Reunion (PC) | 5/94 | 31 | Management-Simulation |
| C | Rise of the Robots (PC-CD) | 4/94 | 116 | Reaktionsspiel |
| C | Robinson's Requiem (PC) | 3/94 | 134 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Sam & Max Hit the Road (PC) | 2/94 | 20 | Adventure |
| * | Sango Fighter (PC) | 1/94 | 105 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Scooters Zauberschloß (PC) | 2/94 | 66 | Lernspiel |
| * | Secret of Mana (SNES) | 2/94 | 59 | Adventure |
| C | Seventh Sword of Manor (PC) | 4/94 | 119 | Rollenspiel |
| | Shadow of Yserbius (PC) | 1/94 | 89 | Rollenspiel |
| | Shadowcaster (PC) | 2/94 | 50 | Jump'n'Run |
| * | Silpheed (MD-CD) | 3/94 | 106 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Sim City 2000 (PC) | 4/94 | 14 | Management-Simulation |
| * | Simon the Sorcerer (AM) | 3/94 | 124 | Replay |
| | Slater and Charlie go... (PC) | 2/94 | 64 | Lernspiel |
| * | Soccer Kid (A1200) | 3/94 | 126 | Replay |
| | Software Manager (AM) | 4/94 | 52 | Management-Simulation |
| * | Sonic 3 (MD) | 6/94 | 14 | Jump'n'Run |
| | Sonic Chaos (MS) | 2/94 | 55 | Jump'n'Run |
| * | Sonic Spinball (MD) | 3/94 | 60 | Automaten-Simulation |
| | Space Hulk (AM) | 1/94 | 129 | Replay |
| * | Space Job (PC) | 1/94 | 54 | Strategie-Adventure |
| * | Star Trek – 25th Anniv. (A1200) | 3/94 | 125 | Replay |
| * | Star Trek – Judgment Rites (PC) | 4/94 | 18 | Adventure |
| | Stardust (AM) | 2/94 | 61 | Baller- und Prügelspiel |
| | Street Fighter II (PC) | 2/94 | 118 | Replay |
| | Striker (SNES) | 3/94 | 56 | Sport-Simulation |
| * | Subwar 2050 (PC) | 1/94 | 68 | Flug- und Fahrsimulation |
| * | Super Bomberman (SNES) | 2/94 | 136 | Reaktionsspiel |
| | Syndicate Data Disk (PC) | 3/94 | 35 | Baller- und Prügelspiel |
| | Tazmania (GB) | 3/94 | 57 | Jump'n'Run |
| | Terminator Rampage (PC) | 2/94 | 144 | Baller- und Prügelspiel |
| | Tesserae (PC) | 4/94 | 49 | Denk- und Knobelspiele |
| | The Addams Family (MD) | 4/94 | 112 | Replay |
| | The Battle of Olympus (GB) | 1/94 | 37 | Baller- und Prügelspiel |
| | The Challenge of Racer X (PC) | 2/94 | 58 | Fahrsimulation |
| | The Chaos Engine (A1200) | 3/94 | 127 | Replay |
| | The Even More Incr. Mach. (PC) | 2/94 | 29 | Strategie |
| | The Geekwad (PC) | 1/94 | 34 | Denk- und Knobelspiel |
| | The Ottifants (MS) | 1/94 | 130 | Replay |
| | The Ottifants (MD) | 3/94 | 125 | Replay |
| * | The Second Samurai (AM) | 3/94 | 26 | Jump'n'Run |
| * | Thunderhawk (MD-CD) | 3/94 | 107 | Flug-Simulation |
| C | Tie Fighter (PC) | 4/94 | 122 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Tiny Toon Adventures 2 (GB) | 2/94 | 30 | Jump'n'Run |
| | TMHT – Tournament (MD) | 2/94 | 63 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Toe Jam & Earl 2 (MD) | 5/94 | 24 | Jump'n'Run |
| | Top Gear 2 (SNES) | 4/94 | 53 | Fahrsimulation |
| | Total Eclipse (3DO) | 5/94 | 89 | Baller- und Prügelspiel |
| C | Turbo Trax (AM) | 5/94 | 126 | Fahrsimulation |
| C | UFO (PC) | 3/94 | 136 | Management-Simulation |
| * | UFO (PC) | 5/94 | 28 | Management-Simulation |
| | Uninvited u.a. (PC) | 1/94 | 90 | Adventure-Compilation |
| | Uridium II (AM) | 2/94 | 52 | Reaktionsspiel |
| C | Val d'Isere Championsh. (SNES) | 2/94 | 113 | Reaktions-/Sportspiel |
| | Virtua Racing (MD) | 5/94 | 53 | Fahrsimulation |
| | Virtual Pinball (MD) | 1/94 | 63 | Simulation |
| | Walls of Rome (PC) | 3/94 | 58 | Strategie |
| | Winter Olympics (PC) | 4/94 | 54 | Sport |
| | Winter Olympics (AM) | 5/94 | 119 | Replay |
| | Wonder Boy in Monster W. (MS) | 1/94 | 96 | Jump'n'Run |
| | World Cup Soccer (GG) | 4/94 | 55 | Sport |
| * | World Cup Striker | 5/94 | 50 | Sport |
| * | World Cup Striker (GB) | 5/94 | 119 | Replay |
| | XMas Lemmings (PC) | 3/94 | 61 | Denk-und Knobelspiel |
| * | Young Merlin (SNES) | 3/94 | 31 | Jump'n'Run |
| * | Zeppelin (PC) | 3/94 | 24 | Management-Simulation |
| * | Zombies (SNES) | 1/94 | 64 | Baller- und Prügelspiel |
| * | Zool (MD) | 4/94 | 113 | Replay |
| * | Zool 2 (AM) | 2/94 | 24 | Jump'n'Run |

**Legende**

*=Hit/Megahit
C=Coming Soon

A500/1200/4000=Amiga 500 usw.
AM=Amiga
CD32=Amiga CD32
GB=Game Boy
GG=Game Gear
Jag=Atari Jaguar
Mac=Apple Macintosh
Mac-CD=Macintosh-CD
MD=Mega Drive
MD-CD=Mega CD
PC-CD=PC-CD-ROM
MS=Mastersystem
SNES=SuperNES

# IMPRESSUM


**Herausgeber**
Christian Widuch

**Chefredakteur**
Peter Schmitz (sz, verantw.)

**Stellv. Chefredakteurin**
Vera Brinkmann (vb)

**Redaktion**
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

**Autoren dieser Ausgabe**
Andrea Dreisbach, Marco Gremmel, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Rainer Scheer, Michael Suck (msu), Carsten Trapp, Martin Wehnert

**Redaktionsassistenz**
Anja Frieß (af)

**Chef vom Dienst**
Stefan Martin Asef (sma)

**Titel**
"Magic of Endoria", ©Sunflowers, Deutschland

**Comics**
Matthias Neumann

**Korrespondenz USA**
Markus Krichel (mk)

**Korrespondenz England**
Derek dela Fuente (ddf)

**Anzeigenadministration**
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15

**Anzeigenverkauf & Mediaberatung**
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15
Dieter Schäfer Tel.: (0 56 51) 97 96 15

**Anzeigendisposition**
Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

**Repräsentant im Ausland**
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

**Grafikdesign + Satz (DTP):**
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

**Reproduktion**
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

**Druck und Gesamtherstellung**
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

**Vertrieb**
Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

**Abonnement**
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

**Abonnement-Verwaltung**
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

**Bankverbindung**
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

**Verlag und Redaktion**
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 9 29
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.


**Manuskripte und Programme**
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!








## Zeppelin (Ikarion, ASM 3/94)

*Lösung: New Jersey*

**Je ein Spiel "ZEPPELIN – Giants of the Sky" geht an:**
Helmut Nierenberg, 49078 Osnabrück
Sven Hansen, 04105 Leipzig
Luis-Martin Krämer, 51373 Leverkusen
Gebhard Przyrembel, 58553 Halver
Volker Kreuzer, 32816 Schieder
Thomas Lillge, 97074 Würzburg
Uwe Hähle, 09221 Neukirchen
Lutz Geiger, 74076 Heilbronn
Harald Kauert, 22419 Hamburg
Jochen Baaz, 64560 Riedstadt



## Karl May (Software 2000, ASM 4/94)

*Lösung: Uschi Glas (I), Wörthersee (T), Squaw (S), Terence Hill (CH), Kara Ben Nemsi (I) – ILTSCHI*

**15 Karl-May-Filme auf Video gehen an:**
Jöran Beck, 71579 Spiegelberg

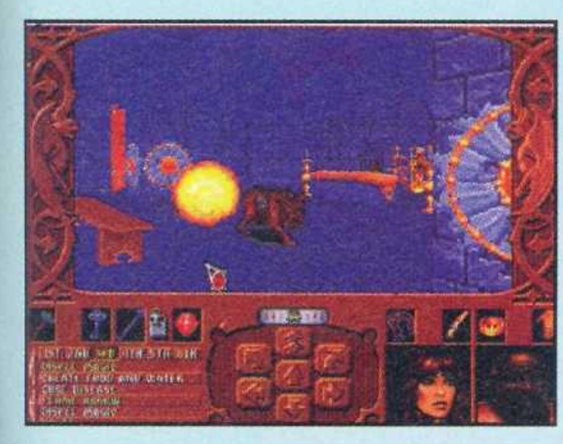
**Je ein Buch "Der Schatz im Silbersee" und das Spiel gehen an:**
Dirk Möller, 65929 Frankfurt, Alexander Schindler, 86153 Augsburg
Thorsten Mewes, 37077 Göttingen. Brigitte Tiwi, 56379 Winden

**Je ein Spiel "Der Schatz im Silbersee" bekommen:**
Stefan Brunner, 10315 Berlin. Timo Meyer, 09456 Mildenau
André von Tilinsky, 10783 Berlin, Volker Gläser, 49751 Sögel
Elsa Franke, 67705 Stelzenberg

## Inserentenverzeichnis


1st Compusys.....102
Bachler.....11
BOMICO.....136
Brinkmann & Niemeyer.....9
Call & Play.....21
Christiansen.....102
Citysoft.....103
COM-Team.....102
Data House.....102
Decos.....53
EMP Handelsgesellschaft.....49
European Star Wars Fan-Club.....103
Expert Software.....53
Funny-Software.....23
Games '4' Fun.....103
Games Unlimited.....29
Goodsoft.....53
Gross Electronic.....73
Happy-Soft.....75
Henkel & Triebner.....99
Ice-House-Computer-Systeme.....103
Ikarion Software.....2
J-B-E.....43
Karosoft.....31
Leonardo Gameware.....102
Lifetimes.....53
Magic-Computerspiele.....104
Max Design.....135
Micro-Magic.....29
News Software.....102
Pfister Spieleversand.....39
Philips.....17
Public Domain Center.....102
Sasse Computerversand.....65
Satellite.....103
Schröder/Strobel.....102
Softcity.....104
Softsale.....45
Soft & Sound.....47
Software 2000.....19
SSV.....104
Stonysoft.....103
Topsoft.....103
TPS.....102
Tronic-Verlag.....37,61,63,71,77,79-82,115,128,132
Tsunami.....43
Union dt. Lebensmittel.....13
Wial.....40/41
Wimmer Software Versand.....65
ZHO-Versand.....103

# Freut Euch auf...



## Ravenloft

Funkelniegelnagelneues Horror-Rollenspiel von SSI. TOP-Grafik, Basis D&D, riesige Maps, haufenweise Charaktere (NPCs) und vieles andere sprechen für dieses Game. Unser heißer Tip für den Sommeranfang.

## Zone Hunter

Neues aus der Reihe "Virtual Reality": Action hoch drei versprechen die Jungs von VIRTUALITY (vormals Western Industries). Ballern wie noch nie? Abwarten und ASM lesen.



## Under a Killing Moon

Interaktives Spielfilm-Adventure von Access mit Brian Keith (bekannt als Richter aus "Hardcastle & McCormick"). Wir schauen für Euch rein!



## JFK

Der Präsidentenmord und seine Hintergründe – nach dem Film kommt jetzt das Computerspiel von Medio Audio zu einem der traurigsten Kapitel der amerikanischen Geschichte.




## Innocent 2

Psygnosis schlägt wieder zu. Was Euch in diesem Adventure erwartet, erfahrt Ihr aus erster Hand – von Andy Blazdell und Simon Lipowicz im Gespräch mit Derek Dela Fuente.



**STOP!**

ASM – Alles über Computer- und Videospiele – Das Spaß-Magazin

**ab 06.06.94 im Handel**

## Cryo

Was kommt nach dem Wüstenplaneten? Die Pläne der DUNE-Künstler, für Euch recherchiert.

## Superman

Made in USA: Supermans geheimnisvoller Tod, seine dreifache Auferstehung und die überraschende Auflösung. Ein direkt aus dem Leben gegriffener Comic-Krimi für alle Fans des Superhelden und auch alle anderen, die das echt Amerikanische lieben: Markus Krichel berichtet von jenseits des Großen Teiches.

**Übrigens:**




**Nr. 24**

**ab 03.06.1994 im Handel**

## Plus...

Feedback, News, Secret Service und jede Menge Games im Test. Dies alles und noch viel mehr in der ASM 7/94!



# Wer ist wo?

**00000**

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

**10000**

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

**20000**

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

**30000**

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

**40000**

ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (0281) 31641, 31642 Fax: (0281) 23493
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

**50000**

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

**60000**

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

**70000**

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

**80000**

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

**90000**

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

**England**

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

**Österreich**

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

**Schweiz**

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

**! = Top-Angebot**

# ASM-BAZAR 6/94

☐ **U.S.S. Enterprise** (☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à 49,95 DM
☐ **X-Wing** (Riesen-Modellbausatz) à 37,95 DM
☐ **Star Trek 3-Teile-Set** (Klebemodell) à 54,95 DM
☐ **Millennium Falcon** (Klebemodell) à 59,95 DM
☐ **Deep Space Nine Station** (Klebemodell) à 59,95 DM !
☐ **Deep Space Nine Shuttle...** (Klebemodell) à 59,95 DM
☐ **X-Wing** (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
☐ **Tie-Fighter** (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
☐ **Star Destroyer** (Klebemodell) à 49,95 DM

## CDs

☐ **Origin Soundtrack** à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** à 28,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** à 29,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Turrican«-CD** à 31,95 DM !
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** à 34,95 DM !
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** à 34,95 DM !
☐ **"Deep Space Nine CD"** à 31,95 DM !
☐ **Star Trek "The Best of"** à 34,95 DM !
☐ **Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** à 59,95 DM !
☐ **Reggae Nights Vol. 2** à 29,95 DM !
☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** à 21,95 DM !
☐ **Sierra-Soundtrack-CD** à 29,95 DM !

## Elektronik

☐ **Blutende Hand** à 29,95 DM
☐ **Teufelskralle** à 99,00 DM
☐ **CD-ROM-Laufwerk** à 299,95 DM
☐ **Joypad Eagle für PC** à 24,95 DM
☐ **CD-ROM-Powerpack** à 459,00 DM !
☐ **CD-ROM Doublespeed-Laufwerk** à 399,95 DM !
☐ **Audio Blaster 2.5** à 129,00 DM !
☐ **Joystick Hawk für PC** à 24,95 DM !

## HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '93** (kompl. Jahrgang 1993) à 69,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992) à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12) à 55,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990) à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989) à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) à 20,— DM

☐ **folgende ASM/s:** ___/___ ___/___ ___/___ ___/___ **zum Neupreis**

**ASM Special Nr.** 6 7 8 9 **à 7,50 DM** 12 14 15 16 17 19 20 21 22 23 **à 9,80 DM**

☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM** ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen **à 14,80 DM**

## ORDNER & Bücher

☐ **Das neue Computer-Haßbuch** 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** 7,80 DM
☐ **4er Buch Pack** (Haßbuch, Space Rat I+II, Top Secret) 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele** (200 Seiten Tips,Facts u. Details) 29,80 DM

## Sonstiges

☐ ______ DM
☐ ______ DM
☐ ______ DM

**+ Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
**bzw. NN-Gebühr** (9,00 DM!)
Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

**Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)**

# »ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 6/94)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

Nur f. EG-Ausland: USt.-Id.-Nr.: ......

**Inlandpreise:** 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
**Auslandpreise:** 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

**Lieferanschrift** (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name
Firma (nur wenn Geschäftsadresse)
Straße, Nr./Postfach
W D PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

**Gewünschte Zahlungsweise:**
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl
Konto-Nr.
Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

**Widerrufsrecht:** Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

**! = Top-Angebot**

# ASM-BAZAR 6/94

## GAMES, GAMES, GAMES

☐ **Grand Prix Unl. (PC)** à 34,95 DM
☐ **Eric the Unready (PC)** à 29,95 DM
☐ **Zool (PC)** à 39,95 DM
☐ **Snoopy's Game Club (PC)** à 25,95 DM
☐ **Elite II** (☐ Amiga, ☐ PC) à 89,– DM
☐ **Powermonger (PC)** à 39,95 DM
☐ **Lemmings 2** (☐ Amiga, ☐ PC) à 54,95 DM
☐ **Gunship 2000** (☐ Amiga, ☐ PC) à 59,00 DM
☐ **Ringworld (PC)** 59,95 DM !
☐ **Les Manley: Lost in L.A. (PC)** 34,95 DM !
☐ **Links Golf VGA. (PC)** 34,95 DM !
☐ **Plan 9 from Outer Space (PC)** 39,95 DM !
☐ **Civilization (PC)** 69,95 DM !
☐ **Larry 1 (Amiga)** 39,95 DM !
☐ **Wing Commander (PC)** 39,95 DM !
☐ **Summer Challenge (PC)** 29,95 DM !
☐ **Protostar (PC-Disk 3,5)** 79,95 DM !
☐ **Protostar (PC-CD-ROM)** 84,95 DM !
☐ **Gateway II – Homeworld (PC)** 69,95 DM !
☐ **Sensible Soccer (PC)** 49,95 DM !
☐ **Hexuma** (☐ Amiga, ☐ PC) 44,95 DM !
☐ **Incredible Machine (PC)** 44,95 DM !
☐ **Yo!Joe! (PC)** 39,95 DM !
☐ **Lotus Turbo Challenge 3 (PC)** 49,95 DM !
☐ **Rollenspiel-Buch Whale's Voyage** 39,– DM !
☐ **Whale's-Voyage-Spiel** ☐ Amiga 1 MB, ☐ Amiga 1200/4000, ☐ Amiga CD 32 74,95 DM !
☐ **Whale's-Voyage-Spiel** ☐ PC-Disk, ☐ PC-CD-ROM 79,95 DM !
☐ **Whale's-Voyage-Package Spiel** (bitte oben ankreuzen) **+ Buch** 99,95 DM !
☐ **Battlechess 4000 (PC)** 49,95 DM !
☐ **Buzz Aldrin's Race into Space (PC)** 49,95 DM !
☐ **Space Hulk** (☐ Amiga, ☐ PC) 49,95 DM !
☐ **Star Trek 25th Anniversary (PC)** 59,95 DM !
☐ **Laura Bow (PC-CD-ROM)** 69,95 DM !

## LAST MINUTE

☐ **T-Shirt "Die Siedler"** 26,95 DM !
☐ **Bseball-Cap "Battle Isle II"** 15,00 DM !
☐ **Pack: T-Shirt "Die Siedler" + Baseball-Cap "Battle Isle"** 37,95 DM !

**+ Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
**bzw. NN-Gebühr** (9,00 DM!)
Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

**Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)**

# »KLEINANZEIGENAUFTRAG«

**Private Anzeigen:** Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
**Geschäftliche Empfehlungen:** 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software ☐ **Clubs**

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)




## »ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

**Antwort**

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege




## »BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

**Antwort**

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege





## »BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

**Antwort**

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege





## »KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

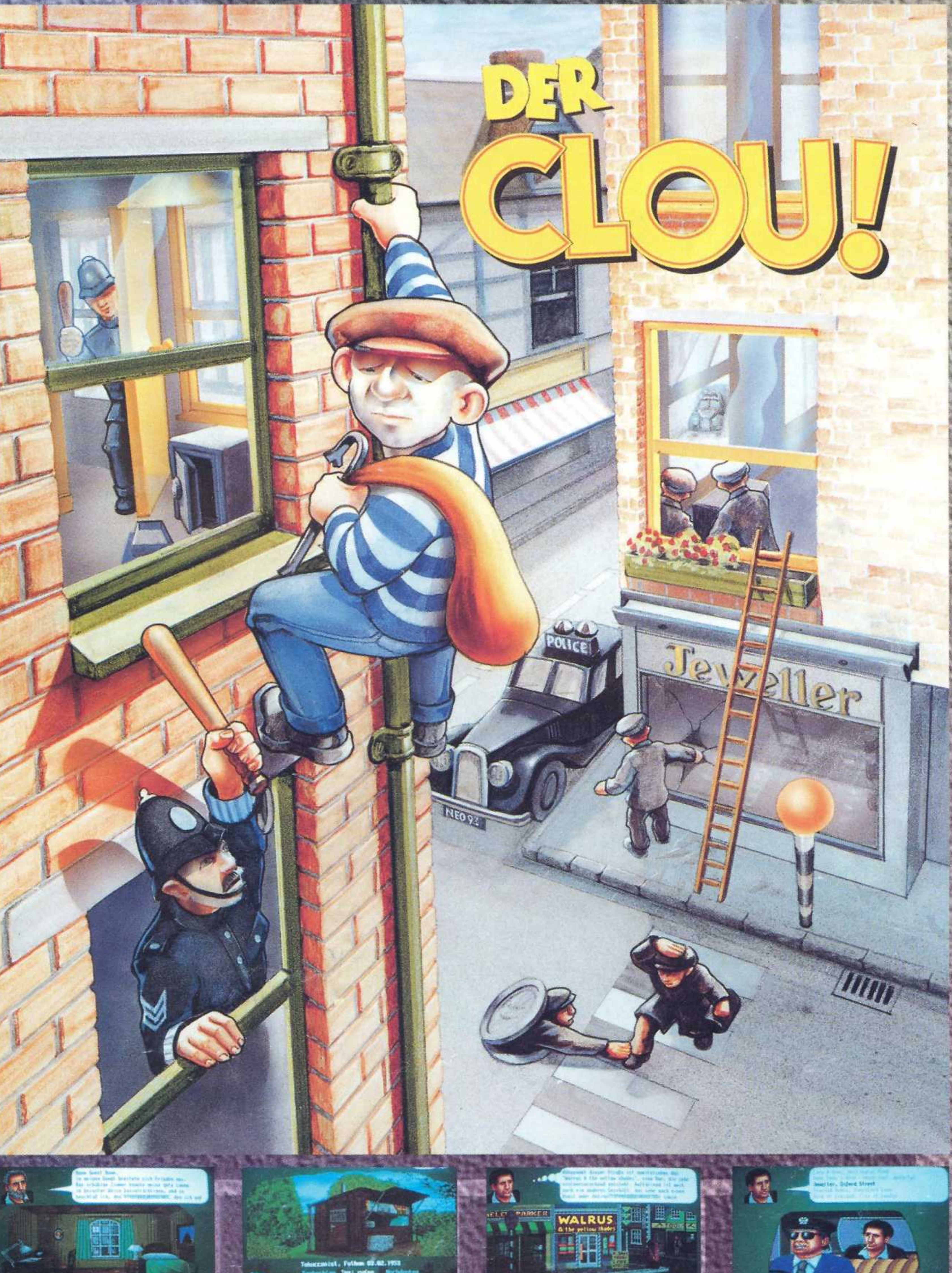
PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

neo




Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM
MS-DOS VGA
Amiga CD-32
Amiga
1200/4000
Amiga 1MB

Sound & Music neo Project

London der 50er Jahre – nehmen Sie das Leben des Matt Stuvysunt in die Hand. Gelingt Ihnen der große Coup – der Raub der Kronjuwelen? Eine humorvolle Parodie auf das Verbrechergenre mit über 60 originalgetreu recherchierten Schauplätzen, die von über 30 Musikstücken begleitet wird. Komplett deutsche Sprachausgabe in HIFI-Qualität.

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10
Published by MAX DESIGN GmbH & Co, D-33098 Paderborn, Waldenburgerstr. 13

# DAS FUßBALL-EREIGNIS '94:

# Lothar Matthäus

## DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION



*Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine noch nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:*

- *Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit.
- *Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig.
- *18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl.
- *Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht.
- *Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spieltaktiken.
- *Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Datailgenauigkeit.
- *Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse.
- *Ausspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften.
- *10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler.
- *Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera.

**Ab sofort für PC!**




**Für PC und Amiga**

"Matthaus mit WM-Pokal"
©kicker sportmagazin/Liedel







ENTERTAINMENT SOFTWARE

*Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!*